Jan Fries

Helrunar

Ein Handbuch der Runenmagie



Scanned by Appuleius
correctet by



Jan Fries

HELRUNAR

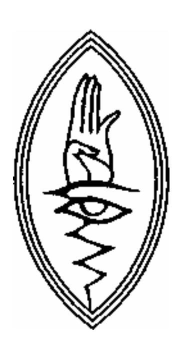
EIN HANDBUCH DER RUNENMAGIE

Mit einem Vorwort von Nema.

Ins Deutsche übertragen

von

Ines Mullins und Michael DeWitt.



EDITION ANANAEL

Titel der englischen Originalausgabe:
HELRUNAR: A Manual of Rune Magick

Erschienen bei:
Mandrake of Oxford
England.

Die Deutsche Bibliothek - CIP-Einheitsaufnahme
Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei Der Deutschen Bibliothek
Erhältlich.

2., überarbeitete Auflage.

ISBN 3-901134-18-2

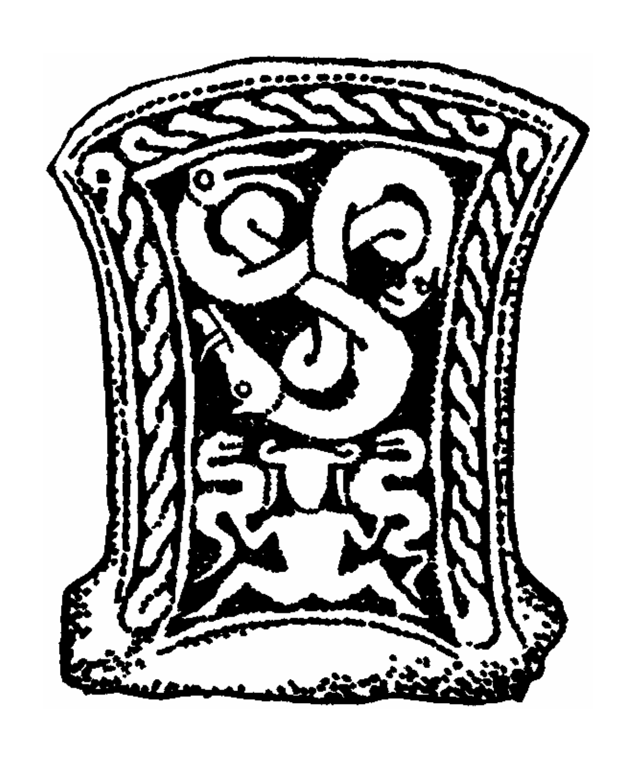
Erschienen bei:
EDITION ANANAEL, Verlag M. Sperlhofer, A-4820 Bad Ischl.
Umschlaggestaltung, Spezialtypographie und Satz: Michael DeWitt.
Gesamtherstellung: Druckerei Theiss GmbH, A-9431 St. Stefan
Printed in Austria.

Inhalt

Danksagung

An Frank und Volkert, im Gedenken an unsere ersten Experimente mit Runenstellungen und Runengesang;
an Joe C. von NAPZ, der mich bereits im Jahr 1982 e.v. gebeten hatte, einige meiner Erfahrungen mit Runenmagie in einem kleinen Buch zusammenzustellen;
an K. G., dessen liebenswürdige Anwort auf das daraufhin entstandene 30-Seiten-Manuskript in mir den Wunsch wachrief, es zu verbessern;
an Maggie/Nema, durch denselben Mund für 13 Jahre der Ermutigung, bizarrer Ideen, neuer Praktiken und einer Menge wildem Humor;
an Julia, Claudia, Christiane und Manfred, die freundlicherweise für die Zeichnungen der Runenstellungen Modell standen;
an Volkert für endlose Diskussionen zum Thema Runenweisheit, die zu unserer Überraschung zeigten, dass wir unabhängig voneinander zu sehr ähnlichen Resultaten gekommen waren;
an Gavin und Mouse, für Jahre der Freude im Austausch von Informationen (erinnert euch an die Wildschweine!);
an Astrid für eine Vielzahl praktischer Experimente in Runenmagie, Hypnose und Siedetrancen;
an Mogg und Ruth von Mandrake of Oxford, die sich bereitwillig durch ein Manuskript voll seltsamer Wörter in unleserlicher Schrift arbeiteten;
an Julia für Liebe und Lachen, und die Geduld, die es braucht, um mit einem Besessenen zu leben;
und schließlich an alle von Euch, die es wagen, über das Lesen von Büchern hinaus in die wilde und wundervolle Welt der Praxis, der Begeisterung und der persönlichen Erfahrung zu gehen -
Danke!


HELRUNAR
JAN FRIES



Stein aus Smiss, Gotland.

Vorwort

Die Wiederbelebung der Magie, die zu Beginn des 20. Jahrhunderts durch verschiedene viktorianische Okkultisten eingeleitet wurde, ist heute, am Ende des Jahrhunderts, noch immer unvermindert im Gange. In turbulenten Zeiten neigen die Menschen dazu, Halt und Zuflucht in Wahrheiten und Wirklichkeiten zu suchen, die diese Turbulenzen transzendieren. Wenn bekannte Institutionen versagen, wenden wir uns dem Fremden und Mysteriösen zu. Immer mehr Menschen entscheiden sich, die Verantwortung für ihre spirituelle Weiterentwicklung auf den Zwillingswegen der Mystik und Magie selbst in die Hand zu nehmen.

In dieser letzten Dekade des Jahrhunderts gibt es in jeder mittelgroßen Stadt der westlichen Welt okkulte Buchhandlungen; Individuen und Gruppen veröffentlichen eine steigende Zahl von okkulten Zeitschriften; es gibt eine internationale Gemeinschaft von Okkultisten, mit Gruppierungen wie Wiccas, Neuheiden, Schamanen, Druiden, Zeremonialmagiern, Thelemiten, Maat-Magiern, Runenpraktikern, Chaosmagiern u.a. Es gibt den Temple of Psychick Youth, New-Age-Anhänger, Tantriker und viele Selbsterfahrungsgruppen, die ebenfalls in reichem Maße publizieren.

Viele der angebotenen Informationen bleiben jedoch entweder auf ein bestimmtes Interessengebiet, ein bestimmtes System oder eine bestimmte Philosophie beschränkt oder drücken sich in so weit gefassten und unbestimmten Begriffen aus, dass jeder praktische Nutzen verloren geht. Ein Großteil des vorhandenen Materials ist entweder zu komplex oder zu sehr vereinfachend, was nicht verwundert, wenn man die unterschiedlichen Ebenen des Verständnisses bedenkt, die es unter Autoren wie Lesern gibt.

In Helrunar stellt Jan Fries ein vollständiges magisches System vor, das auf den Runen basiert und in einer klaren Sprache geschrieben ist, die auch Anfänger verstehen. Doch auch erfahrene Magier werden dieses Buch interessant finden, da es die praktischen Erfahrungen des Autors und eine Menge informativer Theorie enthält.

Ich finde es sowohl interessant als auch lobenswert, dass Helrunar keine Grade und Stufen der Einweihung angibt, obwohl die Übungen, die darin vorgestellt werden, zahlreiche Gelegenheiten für Initiationen bieten.

Jan und ich korrespondierten bereits lange Zeit, bevor wir uns schließlich im Juli 1990 in England trafen. Wir gingen eine Verbindung innerhalb der Maat-Strömung ein, eine Verbindung, die ich bald hoch schätzte und über die Jahre sehr genoss. Jan schreibt über Dinge, die er aus eigener Erfahrung, persönlichen Experimenten und glücklicher Überlebenskunst (»Was uns nicht umbringt, macht uns stärker«) kennt.

Sein zeichnerisches Talent illustriert den Text nicht nur, sondern illuminiert ihn. Er reiste viel umher, um zahlreiche Steininschriften vor Ort abzuzeichnen; diejenigen, die mit der astralen Bilderwelt vertraut sind, werden feststellen, dass er auch die Erscheinungen dieses Reiches naturgetreu wiedergibt. Sein Wissen ist fundiert und verleiht der möglichen Geschichte der Runen einen soliden Hintergrund.

Der beste Teil von Helrunar sind meiner Meinung nach die Übungen, die definitiven Handlungen und Aktivitäten, die darin beschrieben werden. Als der Medizinhäuptling der Sioux, Black Elk, die Erfahrung einer mächtigen Vision weitergeben wollte, die das Überleben seines Stammes betraf, filterte er seine Vision nicht durch Worte, sondern lehrte seinem Stamm einen Tanz, den er von den Geistern in seiner Vision erlernt hatte. Als sie diesen heiligen Tanz tanzten, erfuhren die Mitglieder des Stammes Black Elks Vision direkt und ohne Vermittler. Genauso verhält es sich mit Helrunar. Wenn du mit dem System arbeitest, das Jan beschreibt, und trotz der Hindernisse und Schwierigkeiten durchhältst, dann wirst du persönlich transformiert werden. Der Begriff »Arbeit« heißt genau das: körperliche Anstrengung, die intelligent angewendet wird. Helrunar zu lesen wird dich nicht transformieren, aber die Übungen zu machen wird es tun. Die Übungen zu machen, das heißt, sich körperlich zu bewegen, (manchmal) laute Geräusche von sich zu geben, und die Peinlichkeit zu überwinden, sich wie ein Narr zu benehmen, wenn man alleine ist.

Für den Leser, der schon eine Weile mit den Runen arbeitet, bietet Helrunar eine neue Sichtweise. Ich bin sicher, dass Jan deine Sichtweise ebenfalls begrüßen würde. Was ihm an feierlicher Ernsthaftigkeit fehlt, das wird durch einen respektlosen Sinn für Humor und den Blick eines

Künstlers für das Absurde mehr als aufgewogen. Magie verändert sich mit den Bedürfnissen der Zeit. Obwohl es eine Menge von Orden, Covens und anderen Gruppen und Individuen gibt, die glauben, dass sich Traditionen nicht verändern dürfen, damit sie erhalten bleiben, spannen andere den Bogen der Tradition von der Vergangenheit über die Gegenwart bis in die Zukunft. Die Wahrheit, die allen wirksamen Systemen der Initiation zugrunde liegt, ist ewig und unveränderlich. Die Manifestationen dieser Wahrheit verändern sich immerfort; jede Generation muss diese Wahrheit in der Sprache ihrer Zeit interpretieren und ausdrücken. Unsere Zeit erlebt die Verwirklichung des »globalen Dorfes«, von dem Marshall McLuhan voraussagte, das es sich durch die elektronische Kommunikation vernetzen wird. Um diese voranschreitende Vereinheitlichung auszugleichen, sollte die ethnische und traditionelle Verschiedenheit unterstützt und gepflegt werden. Die einzige Garantie für den Fortbestand eines bestimmten Systems ist seine evolutionäre Anpassung an die Veränderungen in der Welt - und das rasche Erkennen derselben. Helrunar spricht diese Situation an, indem es zu einer fließenden Einstellung in der Annäherung an die Runen, verbunden mit einer Achtung ihrer traditionellen Kraft und Bedeutung, ermutigt. Meiner Meinung nach ist Jan Fries einer der kompetentesten Eingeweihten, deren Werke heute veröffentlicht werden. Er erfüllt seine ethische Verpflichtung gegenüber der internationalen Gemeinschaft von Initiierten, indem er die Früchte seiner Erfahrung in Helrunar und anderen Werken zur Verfügung stellt. Magier bekehren, nötigen oder bevormunden niemanden. Hier ist das Material - alles andere hängt von dir selbst ab.

Nema Newark,

Ohio, USA



Einleitung

Tue was du willst soll das ganze Gesetz sein.

Hallo! Das Buch, an dem du dich nun erfreuen wirst, ist ein Handbuch. Es ist für praktizierende Magier verschiedenster Richtungen und Bekenntnisse gedacht, für Leute, die gern experimentieren und Übungen machen, um ihre eigene, einzigartige Interpretation der heidnischen Naturreligion zu finden. Oberflächlich gesehen beschäftigt sich das Buch mit den Runen. Wie du wahrscheinlich wissen wirst, sind die Runen ein alphabetisches Schriftsystem, das im Norden Europas verbreitet war, bevor die christliche Kirche der Bevölkerung das römische Alphabet aufzwang. Die Bedeutung der Runenzeichen ging jedoch weit über ihre Verwendung als Schriftsystem hinaus.

Wie die meisten antiken Alphabete betrachtete man auch die Runen als heiliges System der Kosmologie, und für viele Jahrhunderte war ihr Gebrauch den Angehörigen der Priesterschaft vorbehalten, die sie verwendete, um zu schreiben, um wahrzusagen, Zauber zu verhängen, Magie zu betreiben, Sigillen und Talismane herzustellen und in verschiedenen physischen und mentalen Übungen ihr Körper- und Energiebewusstsein zu erforschen. Für die Priester war jedes Runenzeichen mit einem sehr spezifischen Energie- und Bewusstseinszustand verbunden.

Die Runen sind nicht ein einziges System, sondern mehrere. Was wir heutzutage Runenalphabete oder Futharkreihen nennen, sind Zusammenstellungen von heiligen Symbolen, die die Mysterien vieler heidnischer Kulturen enthalten. Einige dieser Runenzeichen wurden seit rund 30.000 Jahren für magische Zwecke verwendet, nur um dir eine Ahnung zu geben, warum ich Runenmagie nicht so sehr als germanische oder nordische Tradition betrachte, sondern vielmehr als Konglomerat von religiösen Zeichen, die Glaubensvorstellungen beinhalten, welche ihren Ursprung in der Zeit der Neandertaler haben, von unseren direkten Vorfahren, den Cro-Magnon-Menschen, weiterentwickelt wurden und von vielen späteren Kulturen verwendet wurden, die durch Europa wanderten. Auf all diese Punkte werden wir noch genauer eingehen. Ich erwähne sie

hier nur einmal, um dir eine Ahnung von der Reichweite der Dinge zu geben, denen du auf diesen Seiten begegnen wirst.

Was bedeutet das Wort »Rune«?

Altenglisch:	*runian*	(»flüstern«)
	leodrunan	(»Liedrunen«)
Althochdeutsch:	*rune*	(»Geheimnis«, »Mysterium«)
Modernes Deutsch:	*raunen*	(»Geheimnisse flüstern«)
Altirisch:	*run*	(»Geheimnis«)
Altnordisch:	*runar*	(»Mysterien«)
Skaldisches Altisländisch:	*runi*	(»Freund«, »Gefährte«, »Berater«)
	runnr	(»Waldland«)
Mittelwalisisch:	*rhin*	(»magischer Zauber«)
Finnisch:	*runo*	(»Lied«, Gesang«,»Beschwörung«)

Du weißt sicher, dass die Runen zur Divination verwendet werden können, ähnlich wie der Tarot oder das chinesische Yijing. Es gibt genügend Bücher zu diesem Thema, mit denen du dir das Werfen der Runen und ihre angebliche Bedeutung selbst beibringen kannst. Die teureren können sogar einen vollständigen Satz Runen enthalten, alle geschmackvoll auf kleine Plastiksteine gemalt, so dass die Ergebnishungrigen nicht durch Wälder und Sümpfe kriechen müssen, um nach Holz zu suchen, sondern das Vergnügen einer schnellen Divination in der Bequemlichkeit eines gut geheizten Wohnzimmers genießen können. Nun, das wirst du auf diesen Seiten nicht finden. Obwohl ich im letzten Teil dieses Buches die traditionellen Bedeutungen der Runen angebe, wie sie in verschiedenen Runengedichten erwähnt werden, liegt die Betonung auf der Praxis. D. h. ich erwarte, dass du in die Natur hinausgehst (in Wälder und Sümpfe), und wenn du das nicht willst, solltest du das Buch lieber jemandem geben, der für diese Arbeit besser geeignet ist als du.

Dies ist ein Buch der Entdeckungen. Du bist eingeladen, selbständig zu denken und zu experimentieren, unabhängige Forschungen zu betreiben, die Runenzeichen von innen her zu erkunden und so zu deiner eigenen, einzigartigen Interpretation der Symbole zu gelangen. Wie kannst du das tun? Lass uns die Struktur des Ganzen betrachten. Das Buch gliedert sich in drei Teile. Diese drei Abschnitte sind nach den drei Nornen benannt: *Urda*, *Werdandi* und *Skulda*, die sich auf den Fluss der Entwicklung

(Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft) und die drei Ebenen des Weltenbaums — Wurzeln, Stamm, und Aste — beziehen.

Im *Urda*-Teil findest du ein Menge Material zur Geschichte und Ethnologie der Runenmagie und der europäischen Naturreligion. Dies ist der Boden, aus dem sich das System entwickelt hat. Der Urda-Teil beinhaltet auch Kapitel über Naturerfahrung, Kosmologie, Kabbala, schamanische Praktiken und den unheilvollen Einfluss des Nationalsozialis mus auf die Naturreligion.

Der *Werdandi*-Teil beschäftigt sich mit der Praxis. Die Runen sind wesentlich mehr als nur Ideen und Theorie. Jedes der Runenzeichen kann durch den Körper nachgestellt werden, d. h. die Form jedes Symbols kann in Körperhaltungen, ritueller Gestik, Tanz und Handzeichen symbolisiert werden. Indem bestimmte Methoden der Atmung, des Gesangs und der Imagination eingesetzt werden, kann die Kraft jeder Rune körperlich erfahren werden, was zu hoch interessanten Erfahrungen fuhrt. Die Runenenergie kann auf diese Weise direkt erfahren und verwendet werden, um die Gesundheit und den Energiefluss zu verbessern, sie kann aber auch für verschiedene magische Zwecke oder für Gruppenrituale eingesetzt werden. Andere Methoden, die im Werdandi-Abschnitt detailliert beschrieben werden, sind Divinationsübungen, die Herstellung von Sigillen und der Gebrauch der Energie für Rituale und schamanische Praktiken.

Der letzte Teil, *Skulda*, stellt das Arbeitsmaterial zur Verfügung. Hier findest du die ursprünglichen alten Runengedichte und verschiedene Interpretationen der Zeichen und Worte, sowie einige Kommentare, derer ich mich nicht enthalten konnte. Außer diesem Lexikon findest du darin eine detaillierte Beschreibung der Tranceübung und der Astralprojektion. Diese Methoden werden dir helfen, deine eigene Vision der Runen, d. h. die geheimen Bedeutungen, die sie für dein Tiefenselbst haben, zu entdecken. Es ist dieses aus direkter Erfahrung stammende Wissen, das deine Runenmagie wirksam und lebendig macht. Wenn du dieses Material verwendest, steht es dir frei, dein eigenes System der Runenmagie zu entwickeln. Betrachten wir die Runenmagie als einen Bereich der kreativen Entwicklung. Dies mag nicht ganz so beeindruckend aussehen wie all jene Bücher, die versprechen, »die echten alten Geheimnisse der heiligen Tradition« zu enthüllen, doch glaube ich an keine Tradition außer »Finde es selbst heraus!« Dieses Buch bedient sich nicht der üblichen »Sieh-die-Bedeutung-nach«-Methode, die für minderwertige esoterische Veröffentlichungen so typisch ist, sondern bietet vielmehr Methoden zur

direkten Erfahrung jeder Rune an. Es kann Zeit und Anstrengung erfordern, diese Methoden zu meistern, aber das kann dir helfen, ein Verständnis für die Runen zu entwickeln, das deiner Natur entspricht, was bedeutet, dass du über deine eigene ursprüngliche Erfahrung jedes Zeichens verfügst und frei bist, es so zu verwenden, wie es deinem Willen und Wesen entspricht.

Anstatt dich zu bitten, meinen Interpretationen zu glauben, bitte ich dich, sie kritisch zu prüfen. Ich will nicht, dass du an meinem Dogma festhältst (an das ich, je nach Situation, glauben oder auch nicht glauben kann), sondern dass du mit einem offenen Geist das Vergnügen der Selbsterfoschung entdeckst. Was für mich funktioniert, muss nicht für dich geeignet sein — vertraue nicht mir, sondern finde es selbst heraus.

Auf diesen Seiten wirst du einige seltsame Metaphern finden, die bestimmte Aspekte des Bewusstseins beschreiben. Ich verwende sie nicht ganz so, wie sie in den verschiedenen Schulen der Psychologie benutzt werden, und sollte sie daher vielleicht gleich erklären. Wenn wir das Bewusstsein erforschen, begegnen wir oft einer Unterteilung in den »bewussten« und den »unbewussten« Geist. In diesem Buch werde ich den Begriff »bewusster Geist« verwenden, um jene Aspekte des Bewusstseins zu beschreiben, die du an jedem beliebigen Zeitpunkt bewusst erfährst. In diesem Moment bist du dir z. B. dieser Worte und der Ideen, Visionen, Gefühle und inneren Kommentare bewusst, die sie auslösen. Du bist dir wahrscheinlich nicht deiner Hormonproduktion, des Rhythmus deines Herzens und deiner Lunge oder jener Dinge bewusst, die gestern während der Arbeit passiert sind. Der bewusste Geist ist normalerweise ein sehr kleiner Bereich des Bewusstseins, der üblicherweise als Identität, Persönlichkeit oder Ego angesehen wird und aus verschiedenen Gewohnheiten, Fähigkeiten, Namen, Etiketten, Leistungen, neurotischen Zügen und einem tiefverwurzelten Glauben in seine eigene »Wirklichkeit« besteht. Der »unbewusste Geist« ist nicht bewusstlos, sondern einfach für unseren begrenzten bewussten Geist verschlossen. Der unbewusste Geist, der auf diesen Seiten oft auch als »Tiefenselbst« bezeichnet wird, erledigt ununterbrochen Hunderte von fantastischen Dingen für uns, und normalerweise bemerken und würdigen wir sie nicht einmal. Er nimmt viel mehr wahr, als wir es bewusst tun, speichert alle Erinnerungen, hält unseren Körper gesund und funktionstüchtig, stellt Träume und Inspiration zur Verfügung, lässt unsere Gewohnheiten automatisch ablaufen, leitet unsere Gedankenprozesse, erlaubt uns zu lernen und zu vergessen, hält die Kontinuität unserer Identität aufrecht und tut Myriaden von Dingen für

uns, die den bewussten Geist völlig überfordern würden. Wenn ich in einem allgemeinen Zusammenhang spreche, verwende ich gern die Metapher des »Tiefenselbst«, während mir in bestimmten Kapiteln die Metapher von »Göttern« und »Geistern« geeigneter erscheint. Wenn wir die »Teile« des Tiefenselbst als verschiedene Wesenheiten, wie »Götter«, »Engel«, »Geister« usw., betrachten, kann es leichter fallen, mit ihnen in Kontakt zu treten und eine Kommunikation aufzubauen. Ich behaupte nicht, dass diese Wesen wirklich existieren. Wenn wir mit ihnen in Kontakt treten wollen, was das Wesentliche des »Helrunens« ist, werden wir jedoch feststellen, dass diese Modelle und Glaubensvorstellungen sehr nützlich sind. In einem Sinn ist das Modell wahr und die Erfahrung real. In einem anderen Sinn ist das Modell nicht die Wirklichkeit, sondern ein Sinnbild dafür. Wir brauchen nicht zu glauben, dass irgendein Modell real ist, es genügt, wenn man es benutzt, um bestimmte Wirkungen zu erzielen. Was ich hier schreibe, ist ein Buch der Lügen und der toten Namen. Du wirst diese toten Namen verwenden, sie mit deiner Erfahrung ausfüllen und so ein System zum Leben erwecken, das deinem besonderen Wesen entspricht. Zu diesem Zweck solltest du so frei sein, jedes Modell zu verwenden, durch das Ergebnisse erzielt werden können.

Es gibt tiefere Ebenen in diesem Buch, die sich nicht so sehr mit den Runen befassen, sondern mit der Kunst und Praxis, den Kontakt, die Kommunikation und die Zusammenarbeit mit dem Tiefenselbst herzustellen. Was ich hier schreibe, macht für das Tiefenselbst Sinn, das es wahrscheinlich viel besser versteht als du. Vielleicht sollte ich direkt mit deinem Tiefenselbst sprechen, ob du es nun »inneres Selbst«, »Gott«, »Geist«, »Heiliger Schutzengel« oder »Fylgja« nennst, und dein Ganzes bitten, die Übungen in diesem Buch zu einer Reise der Selbstentdeckung zu machen.

Vielleicht solltest auch du mit deinem Tiefenselbst sprechen. Noch wichtiger aber ist, dass du auf seine Antworten achtest. Um das Beste aus diesem Buch zu machen, könntest du vielleicht die folgende Gewohnheit annehmen: Schließe am Ende jedes Kapitels kurz deine Augen und lenke deine Aufmerksamkeit nach innen. Frage dein Tiefenselbst, ob es irgendwelche Bemerkungen, Hinweise oder Verbesserungsvorschläge zu dem hat, was du gerade gelesen hast. Dies wird die Worte dieser Seiten mit dem hilfreichen Rat eines echten und lebendigen Lehrers verbinden, den du in dir selbst entdecken kannst.

Eine andere Tugend, die nützlich sein kann, ist Geduld. Bei einigen Übungen dieses Buches werden wiederholte Versuche erforderlich sein,

bevor sie zu funktionieren beginnen. Dies bedeutet Arbeit, oft harte Arbeit. Manchmal wird es leicht sein und du wirst gute Ergebnisse erzielen, aber oft wird es auch schwierig sein und du musst durchhalten. Ein Teil dieses Buches ist an dein Ego, deine Identität und an die Art von Wirklichkeit gerichtet, an die du glaubst. Oft ist das Ego mit seinen klaren Glaubensvorstellungen und festen Grenzen das größte Hindernis in der Entwicklung des ganzen Selbst.

Du wirst dich selbst verändern, und dies ist es im Wesentlichen, was Magie bewirkt. Dein Tiefenselbst wird dir dabei, beim »Großen Werk«, helfen. Es hat zuerst das Ego entwickelt und weiß, dass die Persönlichkeit flexibel ist und verändert werden kann. Es ist in einer ausgezeichneten Position, um dich von innen her zu verändern und dich zu der gesunden, lebensbejahenden Person zu machen, von der dein ganzes Selbst will, das du sie bist.

Vielleicht fragst du dich, aus welchem Hintergrund sich dieses Buch entwickelt hat. Obwohl ich über Naturreligion schreibe und sie praktiziere, gehöre ich keiner Schule des Wicca an. Dieses Buch entspringt der Erfahrung der »alten Götter«, aber auch der modernen Strömung der thelemitischen Magie, und findet im Maat-Netzwerk seine Erdung. Diese magischen Systeme sind alle ziemlich abstrakt und ihre Mythologie, die stark ägyptisch, hebräisch und sumerisch beeinflusst ist, entstammt klimatischen Bedingungen und Landschaften, die Mitteleuropa fremd sind. Um thelemitisches und maatisches Bewusstsein fest zu erden, habe ich es nützlich gefunden, diese Energieströmungen den lokalen Gegebenheiten, den Bergen und Wäldern, den Göttern der Natur, dem Rhythmus der Jahreszeiten und den Geistern des Landes anzupassen. In gewissem Sinn ist *Helrunar* ein Weg, den Geistern des wilden Waldes, dem natürlichen Erbe des heidnischen Europa zu danken. In einem anderen Sinne bietet *Helrunar* mehr als nur eine weitere magische Tradition an.

Wenn du über die besonderen Details eines beliebigen magischen Systems hinausgehst, wirst du bemerken, dass, obwohl sich die Glaubensvorstellungen, Symbole und Inhalte unterscheiden, die Funktionen und Strukturen der Magie international und zeitlos, und möglicherweise in die Struktur unserer Gehirne eingebaut sind. Durch denselben Mund biete ich dieses Buch dir, mir, uns, uns allen an. Mit Liebe und Lachen lasst uns etwas Neues erschaffen.

Außer der Bitte, dich in die Praxis und neue Erfahrungen zu stürzen, ersuche ich dich auch, dir zwei Bücher zu besorgen. Eines ist ziemlich kurz und amüsant: *Germania* von Tacitus, dem berühmten römischen

Geschichtsschreiber. Das andere ist die *Edda*, eine Sammlung von Gedichten, Liedern und Prosatexten, die sich mit den verschiedenen nordischen Gottheiten und Glaubensvorstellungen beschäftigen. Die Prosateile der *Edda* gehen auf ein Handbuch für Skalden (die nordischen Barden) zurück, das von Snorri Sturluson um ca. 1200 n. Chr. in Island zusammengestellt wurde, während die Gedichte und Lieder einige Jahrhunderte älter sind und bis zu mehreren skandinavischen oder mitteleuropäischen Quellen zurückverfolgt werden können. Ich würde nicht behaupten, dass die skandinavische oder isländische Darstellung eine angemessene Beschreibung der älteren mitteleuropäischen Glaubensvorstellungen ist. Doch wurde so viel Material gewaltsam durch die Kirche zerstört, dass diese wenigen Manuskripte, die in Island am nördlichen Rand der Welt gefunden wurden, die einzigen zusammenhängenden Beschreibungen der germanischen Religion sind, die uns erhalten geblieben sind. Ich werde mich sehr oft mich auf diese Titel beziehen, also besorge dir gute Übersetzungen und beginne sie zu studieren. Andere interessante Werke können in der Bibliographie gefunden werden.

Liebe ist das Gesetz, Liebe unter Willen.

Jan Fries

Frankfurt 1993


URDA

1

Die Ursprünge der Runenzeichen

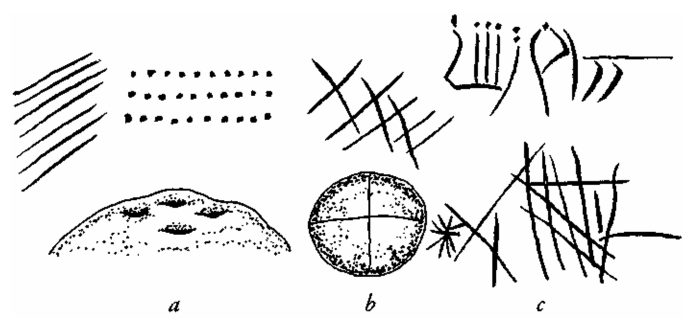
Seit mehr als 100.000 Jahren haben Menschen magisch-religiöse Bräuche ausgeübt. Die frühe Neandertalkultur (von 120.000 v. Chr. an) hatte bereits ein Verständnis der Welt entwickelt, das weit über die einfachen Verhaltensmuster hinausging, die es einer Primatengruppe ermöglichen, zu funktionieren und zu überleben. Das Gehirn dieser Menschen hatte ein durchschnittliches Volumen von 1450 cm^3 und übertraf damit das ihrer Vorfahren bei weitem (einige Neandertaler-Schädel konnten sogar bis zu 1700 cm^3 Gehirnvolumen enthalten, was mehr ist als bei den meisten modernen Menschen). Das Verhalten der Neandertaler umfasste einige grundlegende Strukturen des menschlichen Selbstausdrucks, nämlich:

- Hoch entwickelte Werkzeuge aus Stein, Knochen, Holz, Horn, Leder und Schnur.
- Kleidungsstücke, Decken und Zelte, die mit feinen Knochennadeln genäht wurden.
- Arbeitsteilung in der Gruppe, d. h. ältere und gebrechliche Menschen übten eine nützliche Funktion im Haushalt aus, während die jüngeren Mitglieder des Stammes auf die Jagd gingen.
- Der erste Schmuck und die ersten künstlerischen Gestaltungen, die uns bekannt sind. Die Ästhetik der Neandertaler bediente sich vor allem grundlegender geometrischer Formen wie Punkt, Linie und Zwischenraum. Solche Muster wurden in die Werkzeuge geritzt (um den Griff zu verbessern), aber auch in große Steine gehauen, die wahrscheinlich einem religiösen Zweck dienten.
- Religiöse Praktiken. In der Drachenlochhöhle in den Alpen wurde ein aufwendiger »Altar« entdeckt, der aus Steinstrukturen bestand, die eine Anzahl Schädel von Höhlenbären beherbergten.
- Bestattungsbräuche. Tote wurden nicht verlassen, wie es für eine normale Primatenhorde üblich gewesen wäre, sondern aufwendig begraben. Normalerweise wurde die Leiche in ein Grab gelegt, das mit rotem Ocker gefüllt war (eine Farbe, die an das Rot der Geburt und des Blutes erinnert). Oft waren darin auch eine Anzahl von Gegenständen wie

Steinwerkzeuge und magische Objekte enthalten, Steinbockhörner, die um die Leiche in den Boden gesteckt wurden, oder Stoßzähne von Mammuts, die an ihre Seiten gelegt wurden. In manchen Gruppen wurden nur die Schädel beerdigt. Man hat ganze Gruppen von Schädeln gefunden, die alle in Ocker gebettet und nach Westen gerichtet waren (die Richtung des Sonnenuntergangs, daher Tod). Pollenproben haben ergeben, dass einige Grabstätten mit riesigen Mengen von Blumen und Heilpflanzen geschmückt waren, ganz abgesehen von milden Drogen wie Cannabis und bestimmten Pilzen, die auf Bäumen wachsen. In manchen Perioden war auch ritueller Kannibalismus sehr modern.

All dies weist daraufhin, dass unsere frühesten Vorfahren eine spirituelles Verständnis von sich selbst hatten, einen Begriff der Individualität und eine mögliche Vorstellung vom »Leben nach dem Tod«, welche die Geschenke und Objekte erklären würde, die mit den Toten begraben wurden.

Die grundlegenden Zeichen, die von den Neandertalern verwendet wurden, bestanden aus Punkten, Linien und Zwischenräumen. Die Punkte waren normalerweise tief in Steine geritzt, so dass mehrere Generativeren von Wissenschaftlern die Auffassung vertreten haben, dass die vielen Höhlungen, die auf solchen Steinen gefunden wurden, ursprünglich kleine Opfergaben wie Blüten, Flüssigkeiten oder Erdfarben enthalten haben könnten. Steine, die solche kleine Höhlungen aufweisen, werden in Norddeutschland immer noch »Hexenschüsseln« genannt und man glaubt, dass sie das Glück anziehen. Die Höhlungen waren oft



(a) zeigt einen typischen Stein mit vier kleinen Höhlungen, (b) ist ein flacher gerundeter Stein aus Ungarn, in den ein einfaches Kreuz geritzt ist: die einfachste Beschreibung des Universums, die möglich ist. (c) zeigt einen Ausschnitt eines wilden und verwirrenden Musters aus einer Kulthöhle von der Ile de France. Frage: Wie viele grundlegende Runensymbole sind in dieser künstlerischen Arbeit angedeutet?

untereinander verbunden, so dass der Punkt (Sein) zur Linie (Bewegung, Wechsel, Kommunikation) wurde. Es gab Versuche, solche Muster mit den Sternzeichen in Verbindung zu bringen, aber bis jetzt gibt es dafür keine schlüssigen Beweise. Aus diesen Linien und Punkten entsteht als dritte Qualität der Zwischenraum. Diese Idee des »Raums« ist im gesamten »Netzwerk« erkennbar, aber auch in den gekreuzten Mustern, die man auf Höhlenwänden oder Knochenwerkzeugen gefunden hat.

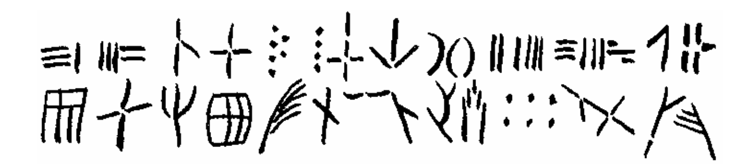
Vielleicht gibt es ein grundlegendes menschliches Bedürfnis, die Wirklichkeit durch das kreative Arrangieren von Gegenständen, Werkzeugen, Lebensraum (Territorium), Zeichen, Symbolen, Schmuck usw. zu verbessern, zu verwandeln und zu interpretieren. Der Wunsch nach künstlerischem Ausdruck tritt gemeinsam mit dem Konzept einer individuellen Existenz und der Entwicklung des abstrakten Denkens auf — ein Prozess, der eine lose verbundene Affenherde in eine funktionierende menschliche Gesellschaft verwandelte, die aus individuellen Personen besteht.

Während die Neandertaler mit ihrer einfachen Kosmologie anscheinend durchaus zufrieden waren, entwickelten die Cro-Magnon-Menschen, unsere direkten Vorfahren, eine viel komplizierter Weltsicht. Die Ursprünge der Cro-Magnon-Kultur gehen bis ca. 50.000 v. Chr. zurück. Sie hatten eine unglaubliche Vielfalt von Artefakten, Bildern, Statuen, Bestattungsbräuchen und ein Spektrum von abstrakten Symbolen, das die Wissenschaft noch für Jahrhunderte verwirren wird. Um 30.000 v. Chr. hatten sie die Wände von rituellen Höhlen mit Hunderten von abstrakten Symbolen bedeckt. In diesem Zusammenhang sollte festgehalten werden, dass die Steinzeitmenschen zwar nahe bei, aber selten in Höhlen gelebt haben. Der Begriff »Höhlenmensch« ist daher sehr irre führend. Die meiste Zeit des Jahres folgten die Stämme den Tieren, um nicht zu verhungern, und lebten in Zelten aus Tierhaut. Das Fehlen von Abfall in den Höhlen weist darauf hin, dass sie normalerweise nur für rituelle Zwecke aufgesucht wurden. Die Cro-Magnon-Menschen entwickelten beide Aspekte der Kunst gleichzeitig: den naturalistischen und den abstrakten.

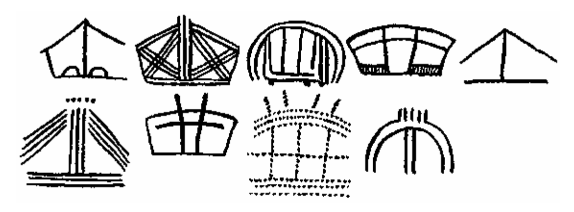
Eine beträchtliche Anzahl von paläolithischen Symbolen zeigen Ähnlichkeiten zu den Runenzeichen. Glyphen wie die folgenden kann man in vielen Perioden und allen Kulturen der Frühzeit finden:

Dies würde sie nicht notwendigerweise zu direkten Vorläufern der nordischen Runensysteme machen. Vielleicht sollten wir sie als Wurzelsymbole der Menschheit betrachten - Zeichen, die bestimmte grundlegende Strukturen des Bewusstseins und der Erfahrung darstellen, die während aller Perioden der menschlichen Entwicklung entdeckt und angewendet wurden.

Natürlich können wir nicht sicher sein, was die mögliche Bedeutung dieser Zeichen war. Es gibt jedoch Wege, um herauszufinden, was die Zeichen für uns bedeuten könnten. Die Stärke solcher Sigillen liegt in ihrem Potential sich selbst zu offenbaren, d. h. den Beobachter zu inspirieren, die Kräfte, die ihre Struktur andeutet, selbst zu erkennen. Wenn du Beispiele steinzeitlicher Kunst studierst, wirst du feststellen, dass die Künstler dieser Periode durchaus fähig waren, sehr naturgetreue Bilder hervorzubringen. Wenn Abstraktionen benutzt wurden, geschah dies absichtlich, nicht aus Unfähigkeit. Die Bedeutung von Abstraktionen liegt in ihrer Funktion — sie definieren nicht, sondern suggerieren eine Bedeutung, die dem Beobachter entspricht. Ein abstraktes Zeichen ist nicht auf eine einzelne Bedeutung beschränkt, sondern offenbart ein ganzes Spektrum ähnlicher Ideen, die eine gemeinsame Form teilen. Das Zeichen zielt darauf ab, den Fluss der Imagination im Betrachter auszulösen. Dementsprechend kann ein Zeichen viele Interpretationen auf



Cro-Magnon-Periode: Abstrakte Symbole aus der Höhle von Lascaux, 20.000-l0.000v. Chr.

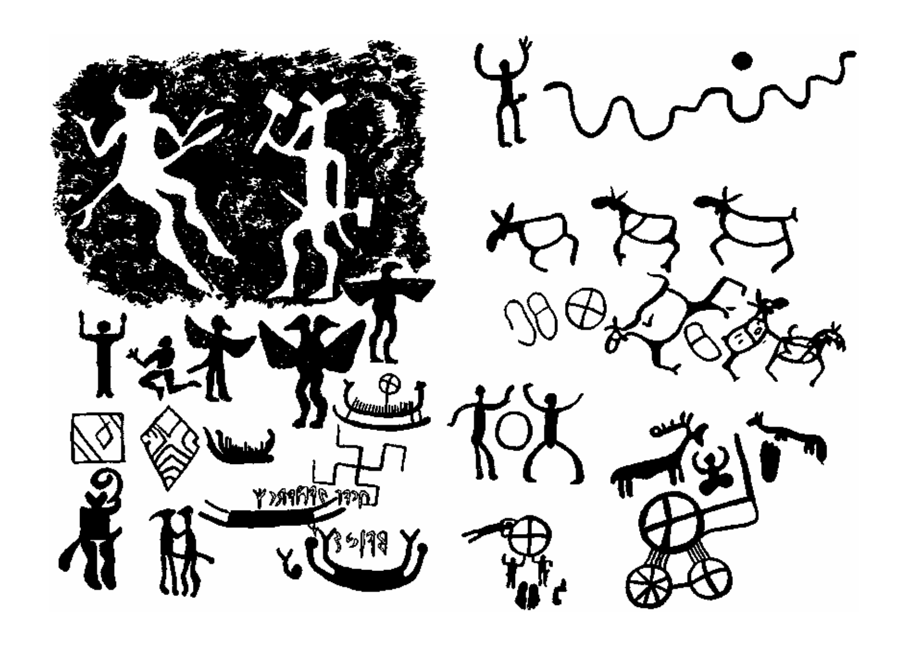


Ein Steinzeiträtsel: Abstrakte Symbole, ab 30.000 v. Chr., aus Spanien, Frankreich und der ehem. Sowjetunion.

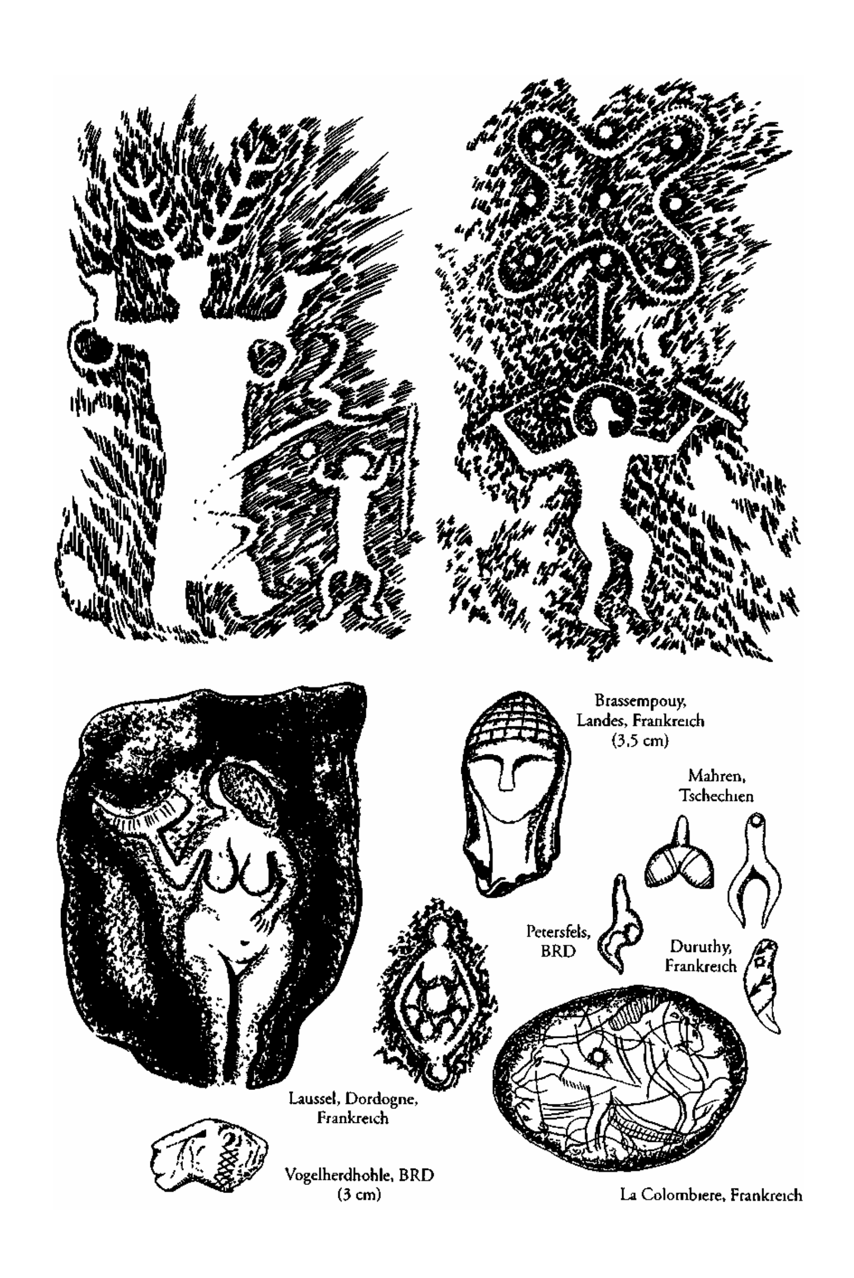
vielen Ebenen des Verständnisses zulassen: Offenbarungen, die keinesfalls trockene Theorie, sondern lebendige Erfahrung sind.

Skandinavische Felskunst, 2500 v. Chr. bis ? (Die Runenzeichen sind eine spätere Hinzufügung.)

In ihrer Verwendung als ursprüngliche »Quellenzeichen« benutzten die Künstler/Magier der Frühzeit eine Sprache, die perfekt geeignet ist, um über die Zeitalter hinweg zu kommunizieren. Diese Sprache ist in uns allen verwurzelt. Ihre Zeichen wurden nicht geschaffen, sondern empfangen. Die Sprache der Symbole ist viel älter als die auf Worten basierenden Sprachen des Intellekts: Form, Farbe, Struktur, Klang usw. berühren Ebenen unbewusster Aktivität, die von Worten allein nicht erreicht werden können. Die Symbole ermöglichen uns, mit der Tiefe zu sprechen, und indem sie Symbole verwendet, kann auch die Tiefe zu uns sprechen.



Skandinavische Felskunst 2500 v. Chr. bis ?
(Die Runenzeichen sind eine spätere Hinzufügung.)



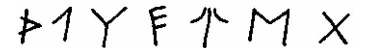
Oben: Bilder aus der Valcamonica, neolithische Periode.
Unten: Frühe Paläolithische Kunst.

2

Woher kamen die Runen?

Runenähnliche Symbole können in den meisten Ländern und allen geschichtlichen Perioden gefunden werden. Ein paar Beispiele aus dem Paläolithikum habe ich bereits gegeben, hier sind einige weitere:

Mas D'Azil:



Ein Knochen aus der Höhle von Rochbertier:

Und ein jüngeres Beispiel der späten Steinzeit: Alväo, Portugal, ca. 4.000v. Chr.:

Die Vorliebe für diese Art von leicht zu ritzenden Symbolen scheint tief im menschlichen Bewusstsein verwurzelt zu sein. Es gibt einen großen Unterschied zwischen einem Ideogramm (»Ideenbild«) und einem alphabetischen Buchstaben, der einen abstrakten Lautwert ausdrückt. Alle frühen Schriftsysteme haben sich aus Ideogrammen entwickelt, und manche, wie das chinesische, behielten diese alte Methode bei.

Die Runen sind sowohl eine alphabetische Schrift als auch Ideogramme, d. h. die verschieden Buchstaben sind auch Bilder. Dies ist eine Eigenschaft, die bei manchen der älteren Alphabete (z. B. dem phönizischen oder hebräischen), nicht jedoch in der römischen Schrift gefunden werden kann. Alle Schriftsysteme waren ursprünglich eine heilige, geheime Kunst, die normalerweise den Mitgliedern der Priesterschaft vorbehalten war. Ähnlich war für die einfachen Leute ein geschriebenes Wort etwas Magisches, ein Medium, das eine Idee enthielt, die nicht aus den Formen der Zeichen abgelesen werden konnte.

Aus den frühen Stadien der Runenschrift haben nur sehr wenige Beispiele überlebt. Soweit sie entziffert werden können, befassen sich

diese vorwiegend mit religiösen Inhalten. Die ältesten bekannten Runentexte stammen aus dem 2. Jahrhundert. Es gibt auch ein paar protorunische Inschriften, die einer Mischung von alpinen Alphabeten mit dem gewöhnlichen 24-Runen-Futhark gleichen, wie etwa diese Inschrift um 200 v. Chr.:

Der Text stammt von einem Helm, der in Negau (Steiermark) gefunden wurde. Er lautet, von rechts nach links gelesen: *Harigasti Teiwa. Teiwa(z)* ist eine der ältesten germanischen Gottheiten und *Harigast* (»Gast des Heeres«) ist ein Name Wotans. Die Schreibung von rechts nach links ist typisch für frühe Runentexte, obwohl ziemlich ungewöhnlich für europäische Alphabete. Es steht außer Frage, dass runenartige Zeichen seit Jahrtausenden verwendet wurden. Beispiele kann man im dritten Teil dieses Buches finden, in dem jeder Runenbuchstabe gemeinsam mit ähnlichen Zeichen aus früheren Perioden gezeigt wird. Wahrscheinlich waren diese frühen Formen Ideogramme, nicht Buchstaben. Doch woher kam der Gebrauch des Runenalphabets wirklich? Diese Frage hat ganze Generationen von Gelehrten beschäftigt. Es gibt eine Reihe von mehr oder weniger vernünftigen Erklärungen, die je nach der Mode ihrer Zeit variieren. Ich werde versuchen, die interessantesten Theorien hier kurz zu beschreiben, nicht um Antworten zu geben, sondern um das Rätsel zu unterstreichen. Wenn du willst, entwickle deine eigene Theorie, doch sei nicht zu sehr um die »Fakten« besorgt; in einem oder zwei Jahrzehnten werden sich diese - wie alles, was wir sicher zu wissen glauben - wieder geändert haben.

1. »Das Futhark entwickelte sich aus der römischen Schrift.«

Dies ist eine klassische Theorie, die während des 19. Jahrhunderts verbreitet war. Zu dieser Zeit traute niemand den germanischen/keltischen Menschen irgendeine Art von Kultur zu, daher der hartnäckige Glaube, dass jeder zivilisierte Brauch importiert worden sein müsste. Man glaubte fest daran, dass »das Licht aus dem Osten kam«, was bedeutete, dass die Nordeuropäer eine Horde von brutalen Wilden waren, die durch den kultivierenden Einfluss des Römischen Reiches nur schwer gezähmt werden konnten. Die römische Schrift und die Runenbuchstaben zeigen

eine gewisse Ähnlichkeit wie ᚠ = F, ᚢ = U, ᚺ = H, ᚱ = R usw., wodurch die Angelegenheit für mehrere Jahrzehnte beruhigt wurde. Dann wurden die ersten Fehler in der Theorie bemerkt: Die römische Schrift verläuft von links nach rechts, während frühe Runentexte in die andere Richtung verlaufen. Die Reihenfolge des römischen Alphabets ist völlig verschieden und es gibt mehrere Runenbuchstaben, die keinerlei Parallelen in der römischen Schrift haben. Auch waren die frühesten Runenschreiber wahrscheinlich Priester und daher gegenüber den römischen Eroberern, die zwar die heidnische Religion zuließen, aber ihre Priesterschaft bekämpften, ziemlich feindlich eingestellt. Es ist nicht sehr wahrscheinlich, dass sie ihr heiliges Schriftsystem von einer Besatzungsmacht übernommen haben.

Einige Autoren halten weiterhin an einer seltsamen Abenteuergeschichte fest: Sie behaupten, dass die Kimbern und Teutonen, bevor sie niedergemetzelt wurden, das Alphabet von den Römern oder alpinen Stämmen erlernt hatten und dass die wenigen Überlebenden das neue Wissen auf ihrer überstürzten Flucht nach Norden trugen. Allgemein wird die Theorie des römischen Ursprungs heute selten vertreten.

2. »Das Futhark entwickelte sich aus dem griechischen Alphabet.«

Diese Theorie hat mehrere Vorteile. Erstens traten die Griechen nicht als Eroberer, sondern als Händler auf, was leichter einen kulturellen Austausch ermöglichte. Die griechischen Seeleute unterhielten in Massilia (Marseille) eine Handelskolonie, von wo aus sie ein riesiges Netzwerk kontinentaler Handelswege bereisten. Sie waren den Kelten freundlich gesinnt, die von ihnen um ca. 400 v. Chr. die Kunst des Münzprägens erlernten, wobei jeder Stamm schnell eine eigene Symbolik entwickelte. Griechische Seeleute reisten zur Nordsee und nach Cornwall, Jahrhunderte bevor Rom seine charakteristische Megalomanie entwickelte. Es wurde vermutet, dass Homers Beschreibung der Phaiakischen Inseln eine Parallele zu Platos Beschreibung von Atlantis bildet (es gibt einige erstaunliche Ähnlichkeiten, die sich zu erforschen lohnen), während die von Homer beschriebenen Kimmerier (die in ewiger Dunkelheit im hohen Norden des Weltenmeeres lebten) wahrscheinlich die historischen Kimbern sind. Andere Autoren erwähnen das Treffen der gotischen Stämme mit griechischen Händlern am Kaspischen Meer (in Südrussland) um 600 v. Chr. Es gibt einige seltsame Parallelen in der Mythologie der keltischen Stämme zu der bestimmter griechischer Kulturen, was Robert Graves zu

der Annahme veranlasste, dass die Kelten nicht aus Süddeutschland, sondern aus Griechenland stammten und dass ihre ganze Mythologie in Begriffen der griechischen Symbolik erklärt werden könne. Wir müssen nicht diese historischen Fantasien akzeptieren, um zu erkennen, dass sich die protokeltischen Stämme (Indoeuropäer) an einem Punkt ihrer Wanderung getrennt hatten, wobei ein Zweig die keltische Kultur an den Quellen der Donau begründete, während sich ein anderer nach Süden zu den griechischen Inseln bewegte.



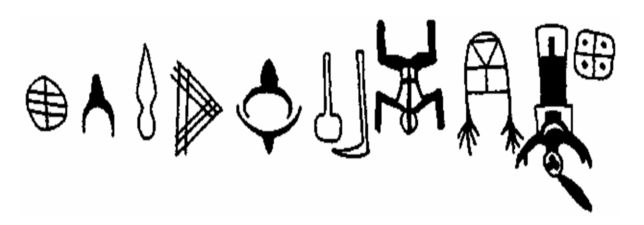
Bilder aus der Valcamonica.

Zur Entwicklung des Futhark aus dem griechischen Alphabet gibt es leider keinen einzigen Beweis. Es gibt Ähnlichkeiten, genauso wie zum römischen Alphabet, doch ist dies kaum der Rede wert, wenn man sich daran erinnert, dass die Römer viele Merkmale ihrer Schrift von den Griechen und Etruskern übernommen haben.

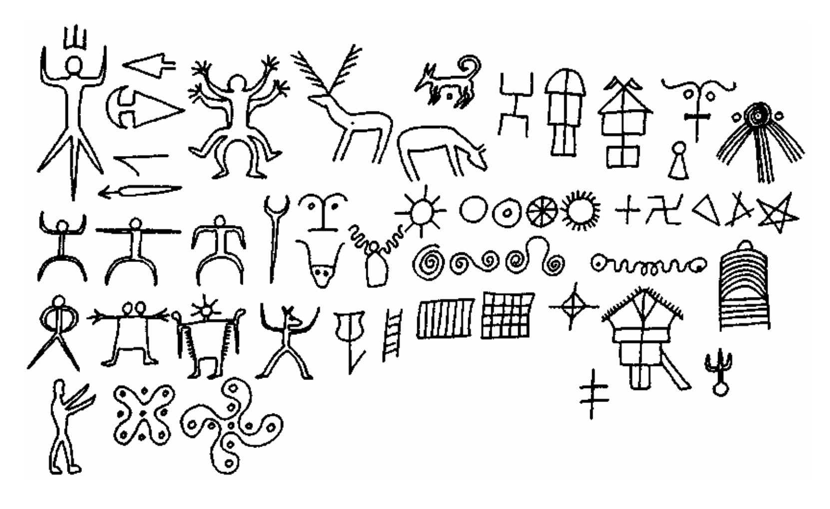
3. »Das Futhark entwickelte sich aus der etruskischen/ norditalienischen Schrift.«

Diese Theorie ist heute recht verbreitet. Die Etrusker waren eine geheimnisvolle Kultur, die (vermutlich) aus dem Nahen Osten kam und sich in Norditalien ansiedelte, wo sie sich mit der lokalen Bevölkerung vermischte. Es ist wahrscheinlich, dass die Etrusker, wie auch die Legenden behaupten, aus Troja kamen. Ihre Kultur tritt um 700 v. Chr. in Erscheinung und absorbierte schnell den kulturellen Einfluss jener Stämme, die sich seit etwa 6000 Jahren in den südlichen Alpen angesiedelt hatten. Das etruskische Alphabet ist, den klassischen Autoren zufolge, aus dem Griechischen und seiner ursprünglichen phönizischen Quelle hervorgegangen. In seiner neuen Heimat wurde es mit den Zeichen und Symbolen der alpinen Stämme vermischt, woraus mehrere unterschiedliche norditalienische Alphabete entstanden, von denen einige den Zeichen des Futhark sehr ähnlich sind. Die ᚢ-Rune z. B. würde im Lateinischen und Etruskischen wie V aussehen, doch wie ᛅ oder ᚢ in der alpinen Schrift. ᚺ, ᚻ sieht im Griechischen und Lateinischen wie H aus, wie 𐌇, 𐌇 im Etruskischen und wie ᚻ in alpinen Buchstaben, ᛚ als Rune ist mit dem alpinen ᛚ identisch, aber unterscheidet sich von griechischen, römischen und etruskischen ᛚ ⅃ L. Es gibt einige Ähnlichkeiten, und dennoch erklären sie nicht alles.

Es wurde lange angenommen, dass die Etrusker ihrem neuen Land die Kultur brachten. Dieser kulturelle Chauvinismus hat die Gelehrten lange für den Reichtum an Symbolen, die uns von den alpinen Stämmen hinterlassen wurden, blind gemacht. Überall in den Alpen, besonders aber in ihren südlichen Ausläufern, wurden Felsbilder gefunden, die von der nomadischen Periode nach dem Ende der Eiszeit (um 6000 v. Chr.) über die Entwicklung der Landwirtschaft und die Domestizierung der Tiere bis zur Konfrontation mit den Etruskern reichen. In der berühmten Valcamonica (»Tal der Camunni«) in Norditalien hat man mehr als 30.000 Felsgravuren gefunden. Ähnlich viele Zeichnungen sind vom Monte Bego und vielen anderen Orten bekannt. Diese Bilder, Symbole



Monte Bego, französische Alpen 3000 - 1000 v. Chr.



Auswahl von Symbolen aus der Valcamonica, italienische Alpen, 6000-800 v. Chr.



Verschiedene One in den südlichen Alpen.

und Ideogramme umfassen die gesamte Geschichte des alpinen Lebens bis zur römischen Besatzung unter Kaiser Augustus, durch die die lokale Kultur ein schnelles und brutales Ende fand. Unter diesen Symbolen gibt es mehrere runenähnliche Formen, die von den Vertretern der Wissenschaft als »schlecht geschriebenes Etruskisch in lokalem Dialekt« angesehen werden, was bedeutet, dass sie sie nicht lesen können. Hier ist ein Beispiel, das ich in der Valcamonica gesehen habe:



Die Ähnlichkeit solcher Zeichen mit den Runen veranlasste einige Naziwissenschaftler zu der Behauptung, dass die Camunni eigentlich »ausgewanderte Deutsche« gewesen seien, trotz der Tatsache, dass sie mehrere Jahrtausende vor den Deutschen gelebt hatten.

Wo die Camunni und die ihnen nachfolgenden Stämme ursprünglich hergekommen waren, ist unbekannt. Sie trieben mit den Menschen in den nördlichen und südlichen Alpen Handel, doch alles in allem blieben sie in ihrem entlegenen Tal. Einige Beispiele von alpinen Felsbildern sind auf S. 32 und 34 abgebildet. Ich gebe sie hier nicht so sehr als Parallelen zu den Runenzeichen, sondern vielmehr zur Freude an ihnen wieder.

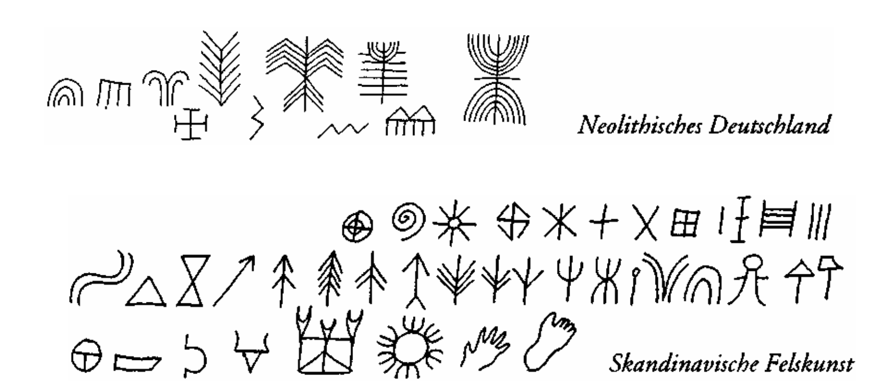
4. »Das Futhark entwickelte sich aus dem phönizischen Alphabet.«

Hier kommen wir in den Bereich der reinen Spekulation. Das phönizische Alphabet ist, wie uns mehrere klassische Autoren versichern, der Ursprung der griechischen und, nicht zu vergessen, der etruskischen und der römischen Schrift. Die alte griechische Schrift, Linear-B genannt, verwendete Silben statt Buchstaben und wurde nach einer nicht näher bestimmten Katastrophe um 1200 v. Chr. nicht mehr benutzt. Nach mehreren Jahrhunderten ohne Alphabet stellten phönizische Seeleute den Griechen ihr 22 Buchstaben umfassendes Alphabet vor, die es rasch an die von ihnen verwendeten Lautwerte anpassten. Das phönizische Alphabet hat mehrere Ähnlichkeiten mit dem hebräischen, aber die Frage, welches das andere beeinflusst hat, ist ziemlich unklar. Über die Phönizier, die so viel Kunstfertigkeit besaßen, dass sie für Salomo den Tempel von Jerusalem bauten, aber keine Literatur hinterließen, ist nur sehr wenig bekannt. Ihre Kultur ist mit dem Meer verbunden. Sie waren Seeleute und Händler, die in ihrem Mut, ihrem Geschick und ihrer Diplomatie unerreicht waren. Wo sie herkamen, ist eine schwierige Frage. Offenbar

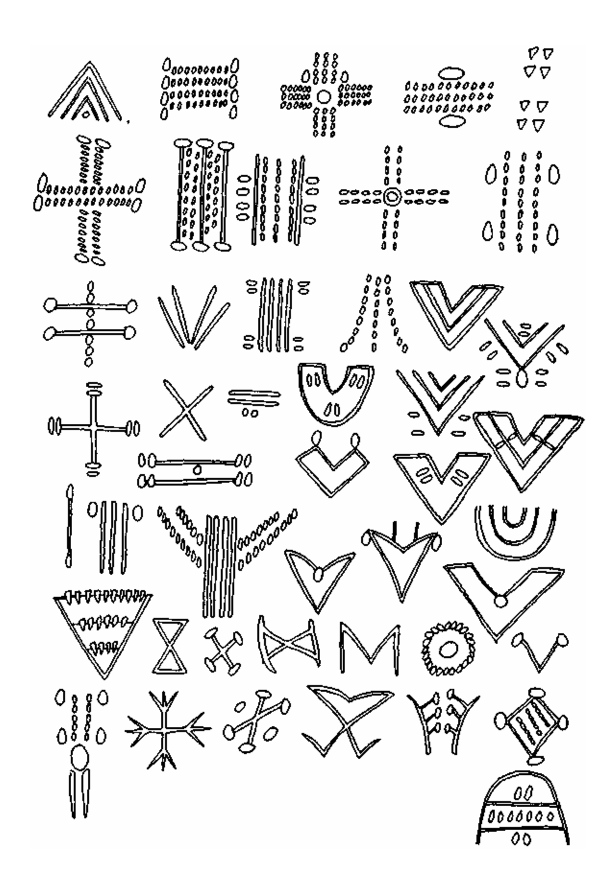
entstand ihre Kultur in Palästina, wo sich in der Wüste lebende Nomaden mit einer seefahrenden Kultur vermischten, die aus einem unbestimmten »nördlichen Land« kam. Es gibt einige Theorien, welche die Einfälle der seefahrenden Völker mit Platos Atlantisbericht verbinden. Die Seeleute wurden schließlich durch Ramses III. zurückgeschlagen, der die wesentlichen Inhalte des Atlantisberichts von Kriegsgefangenen erfuhr. Es ist möglich, dass sich diese seefahrenden Völker mit den kanaanitischen Nomaden im Libanon vermischten und so die phönizische Kultur begründeten. In diesem Falle ist es gut möglich, dass die Seeleute einige Buchstaben ihres Alphabets von »Jenseits der Säulen des Herkules« (Gibraltar) mit sich brachten. Einige Gelehrte machten diese Idee zur Grundlage der Behauptung, dass bestimmte »nordische Protorunen« der Ursprung aller europäischen Schriften seien. Natürlich gibt es wenig Beweise, die solche Ideen unterstützen. Unbestritten ist jedoch die Tatsache, dass die Phönizier, früher als die Griechen und die Römer, über das Mittelmeer hinaus gelangten, weite Teile Afrikas entdeckten und bis zur Nordsee und nach Britannien segelten, um Zinn und Bernstein zu erwerben.

5. »Die Runen entwickelten sich im Norden Europas.«

Diese Theorie war unter jenen Gelehrten sehr beliebt, die Rom nicht leiden konnten (wer könnte es ihnen auch übel nehmen?). In Norddeutschland wurden runenähnliche Symbole gefunden, die auf 3500 v. Chr. datiert werden, und skandinavische Felskunst von 2500 v. Chr., zeigt ähnliche Ornamente. Einige Beispiele solcher Felskunst sind auf S. 27 und dieser Seite zu sehen.



Diese Zeichen sind Symbole, nicht Buchstaben. Derzeit glaubt man, dass das ältere 24-Runen-Futhark um das Jahr 400 in Skandinavien eingeführt wurde. Die Runenschrift wurde jedoch erst viel später modern. Das typische skandinavische 16-Runen-Futhark wurde während der Wikingerzeit (800 - 1200 n. Chr.) entwickelt. Sechzehn Buchstaben sind eine sehr kleine Zahl von Lauten und bestimmt weniger effizient als das System aus vierundzwanzig Runen. Auf die Frage »Warum sollte man ein Alphabet verkleinern?« ist bisher noch keine befriedigende Antwort gegeben worden. Es sollte auch angemerkt werden, dass das skandinavische »jüngere Futhark« aus sechzehn Runen eine Parallele im 16-Runen-Futhark der St. Gallener Texte hat, die um 400 n. Chr. datiert werden.



Symbole, die auf Töpfen und Urnen gefunden wurden.
Neolithische Kultur, Hessen, Mitteldeutschland, ab ca. 5000 v. Chr.

6. »Das Futhark stammt aus Atlantis.«

Manche Wissenschaftler mögen erschaudern, wenn sie eine derart fantastische Behauptung lesen. Und sie haben Recht, denn sehr wenige Okkultisten haben sich die Mühe gemacht, die ursprünglichen Atlantisberichte (Timaeus und Critias) von Plato zu lesen. Als erstes solltest du all das surrealistische Zeug vergessen, das von Blavatsky, den Theosophen, Rudolf Steiner, Cayce, Fortune, Grant und ganz zu schweigen all den Fantasy-Autoren geschrieben wurde. Ihre Vision mag sich auf eine psychische Wirklichkeit beziehen, doch wahrscheinlich nicht auf eine historische Kultur. Die Idee einer Superzivilisation mit Atomkraft und Raumfahrt hat nichts mit Platos Bericht zu tun, der vor allem ethnologisch ist.

Sehen wir uns ein paar Beweise an. Um 4500 v. Chr. begann sich die Megalithkultur (Megalith - »Großer Stein«) entlang der europäischen Küsten auszubreiten und hinterließ ein überwältigendes Erbe riesiger Steinmonumente, wie die Steingräber von Morbihan, die Steinstraßen von Carnac, die Hügelgräber von Irland und die Steinkreise von Stonehenge. Es entstanden Hunderte von Dolmen- und Hügelgräbern in Norddeutschland, Ringwälle, die bereits alt waren, als die ersten keltischen Stämme über sie stolperten, und jede Menge Menhire (»stehende Steine«) an allen atlantischen und den meisten Mittelmeerküsten, die allesamt älter waren als das Erbe Ägyptens. Dass sich die Megalithkultur über das Meer verbreitet hat, ist klar ersichtlich, doch wo sie herkam, ist es nicht. Tatsächlich wissen wir nicht einmal, ob die Menschen dieser Kultur Indoeuropäer waren.

Versuche dir vorzustellen, wieviel Handel, religiöse Bekehrung, wissenschaftliche Kenntnisse und militärische Macht notwendig sind, um so viele verschiedene Menschen und Kulturen dazu zu bringen, sehr ähnliche Steinheiligtümer zu errichten. Wenn wir uns eine fortgeschrittene Inselkultur hinter diesen Entwicklungen vorstellen, kann dies einige schwierige Fragen beantworten. Platos »Atlanter« passen zu dieser Idee bemerkenswert gut. Ihre Insel »Abalus« oder »Basileia« könnte der Ursprung der Geschichten von Avalon, Lyonesse und Ys sein, um nur ein paar versunkene Inseln der Mythologie aufzuzählen. Normalerweise waren diese Inseln wegen der »Sünden ihrer Priester« untergegangen. Die meisten Länder der Nordsee kennen Geschichten von einem verzauberten Glasschloss (»Glas« was ein altes Wort für Bernstein) auf einer magischen Insel. Interessant ist, dass diese Insel normalerweise als verfluchter Ort großen Übels beschrieben wird, was sich deutlich von all der ätherischen

Spiritualität unterscheidet, die Atlantis von esoterischen Idealisten wie Zimmer-Bradley zugeschrieben wird.

Während es durchaus wahrscheinlich ist, dass Platos Atlantis eine Insel vor der dänischen Küste war, brauchen wir nicht darauf zu bestehen, dass es die einzige dieser Art war. Für einen Ursprung der Runen an diesem Ort oder in der Megalithkultur gibt es so gut wie keine Beweise. Ob die Menschen der Megalithkultur Runen ritzten ist schwer festzustellen. Mir wurde gesagt, dass es einige runenähnliche Zeichen in manchen spanischen Dolmengräbern gibt. In der Bretagne habe ich bisher jedoch nur Symbole gefunden, die aus gebogenen Linien bestanden. Auf S. 40 sind einige Beispiele zu sehen, die aus der Zeit zwischen 4000 und 2000 v. Chr. stammen.

7. »Die Runen entwickelten sich aus der Vinca-Schrift.«

Während vergangene Generationen von Gelehrten glaubten, die sumerische Schrift sei die älteste menschliche Schrift, haben moderne Forschungen und neue Datierungsmethoden ergeben, dass die wenig bekannte Vinca-Schrift die älteste menschliche Schrift ist, die uns bekannt ist. Die Vinca-Kultur blühte zwischen ca. 5300 und 3500 v. Chr. auf dem Balkan und reichte von Ungarn, Rumänien und dem früheren Jugoslawien bis zum nördlichen Rand von Griechenland. Vinca, wo die Inschriften entdeckt wurden, liegt etwa 14 km von Belgrad entfernt. So weit wir wissen, bestand die Vinca-Schrift aus mehr als 200 Zeichen, was dafür spricht, dass sie auf Silben, nicht auf Buchstaben beruhte. Die Zeichen wurden in Tontafeln geritzt. Offensichtlich war es eine heilige Schrift, da alle bekannten Inschriften von Kultplätzen und Gräbern stammen, die weit von den Siedlungen entfernt waren, wo nicht eine einzige Inschrift gefunden wurde. Die Vinca-Kultur bestand, wie man heute glaubt, aus einer Gesellschaft von Viehzüchtern und Ackerbauern, die nicht indoeuropäischen Ursprungs waren. Es wurden einige ihrer Statuetten gefunden, die entweder Stiere oder abstrahierte weibliche Figuren mit breiten Hüften zeigen. Männliche Figuren sind bisher nicht gefunden worden, was daraufhin weist, dass die Vinca-Gesellschaft möglicherweise matriarchalisch ausgerichtet war. Die Zeichen ihrer Schrift ähneln oft Runen, was kaum überrascht, wenn wir bedenken, aus wie vielen Zeichen die Vinca-Schrift bestand. Diese Kultur endete um ca. 3500 v. Chr. - es gibt zahlreiche Spekulationen, ob sie von brandschatzenden indoeuropäischen Stämmen zerschlagen oder durch eine Natur-

katastrophe zerstört wurde —, was den Balkan in einem Zustand des Analphabetismus zurückließ. Interessant ist die Tatsache, dass erst ein Jahrtausend später die erste kretische Schrift (Linear-A) auftauchte. Ihre rund sechzig Zeichen zeigen einige Ähnlichkeiten mit der Vinca-Schrift, sodass vielleicht etwas von diesem Wissen nach Süden gelangt sein kann. Überraschenderweise für eine (angeblich) nicht indoeuropäische Kultur beinhalteten die Vinca-Zeichen auch die Swastika und den Wolfshaken.



3

Die Futharkreihe

Futhark ist der allgemein übliche Name für die Runenalphabete. Das Wort besteht aus den Lautwerten der ersten sechs Runenzeichen: ᚠ (F): ᚢ (U), ᚦ (Th), ᚨ (A/O), ᚱ (R), ᚲ (C/K) Diese sechs Runen sind die einzigen, die in allen Runenalphabeten in der gleichen Reihenfolge auftreten. Es gab in Europa mehrere verschiedene Systeme der Runenschrift. Nach wissenschaftlicher Auffassung wurde das ursprüngliche Futhark in den ersten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung nördlich der Alpen erfunden. Dieses System, das »allgemeines Futhark« genannt wird, bestand aus vierundzwanzig Runen. Als es sich in Europa verbreitete, wurde es wiederholte Male verändert. In Britannien wurde es auf bis zu dreiunddreißig Runen erweitert, in Skandinavien auf sechzehn reduziert.

Akademiker betrachten die Runen gern als bloßes Schriftsystem und vergessen die heilige und magische Bedeutung des Futhark. Wie viele Klangsymbole sind für ein funktionierendes Alphabet notwendig? Vierundzwanzig Symbole können leicht die meisten Lautkombinationen beschreiben. Alphabete mit mehr als dreißig Zeichen beinhalten so viele ähnliche Laute, dass wir heute Schwierigkeiten haben, sie zu unterscheiden. In einem System aus sechzehn Buchstaben müssen wir jeder Rune usw. mehr als einen Laut zuordnen, wie ᚠ (F/V), ᚨ (A/O), ᛒ (B/P), ᛃ (J/I) Obwohl Inschriften eines solchen Systems entziffert werden können, ist der Text keinesfalls leicht zu lesen.

Wie viele Zeichen sind in der Divination notwendig, um das Universum zu beschreiben? Da jede Rune mit einem besonderen Zustand von Energie/Bewusstsein korrespondiert, können wir annehmen, dass die Runen als Ganzes die Gesamtheit der Welt ausdrücken. Dies ist wesentlich, wenn wir sie zur Divination verwenden wollen. Wir müssen in der Lage sein, alle Fragen zu stellen und alle möglichen Antworten zu erhalten. Wie viele mögliche Antworten werden für eine vollkommene Beschreibung der Welt benötigt? Das chinesische System des Yijing verwendet zwei Kräfte (0 + 1), drei Ebenen (Erde, Mensch, Himmel), acht »atmosphärische Beschreibungen« (die Bagua oder Trigramme) und durch deren Kombinationen vierundsechzig Bilder. Der Tarot

Die allgemeinen altgermanischen Futhark-Schriften:

F	U	TH	A	R	K	G	W	H	N	I	J	P	É	Z
S	T	B	E	M	L	NG	Đ	O						

Kylver-Schrift (24 Runen)

F	U	TH	A	R	K	G	W	H	N	I	J	É	P	T
B	E	M	L	Z	O	Đ								

Grumpan-Schrift (22 Runen)

F	U	TH	A	R	K	G	W	H	N	I	J	É	P
Z	S	T	E	M									

Breza-Schrift (19 Runen)

F	U	TH	A	R	K	G	W	H	N	I	J	É	P	Z
S	T	B	E	M	L	NG	O							

Vad-Stena-Schrift (23 Runen)

F	U	TH	A	R	K	G	W	H	N	I	J	É	P
Z	S	T	B	E	M								

Charnay-Schrift (20 Runen)

verwendet zweiundzwanzig Trümpfe und 56 kleine Karten. Die hebräisch-ägyptische Kabbala verwendet zehn grundlegende Zahlen/Wirklichkeiten und zweiundzwanzig sie verbindende Pfade, die mit den Trümpfe11 des Tarot korrespondieren. Die geomantische Divination geht von zwei Energiezuständen aus und bildet aus ihnen sechzehn Figuren, die Sechzehn ist auch im westafrikanischen Kauri-Orakel bekannt, das die unglaubliche Bandbreite von 16 x 16 x 16 Antworten ermöglicht. Sechzehn Energieströme werden auch im tantrischen System der Kalas (Farben/Energien/Strahlen) unterschieden; wenn wir diese Anzahl verdoppeln, erhalten wir die zweiunddreißig Aspekte des kabbalistischen Lebensbaums, und wenn wir diese verdoppeln, erhalten wir die 64 Bilder des Yijing.

Wenn die Anzahl zu klein wäre, müssten wir die möglichen Bedeutungen jedes Symbols erweitern. Dies würde die Eindeutigkeit der Antwort verringern. Wenn die Anzahl zu groß ist, wird das System zu kompliziert und der Fragende müsste eine kleine Bibliothek mit sich herumtragen. Wenn wir uns Futharksysteme aus sechzehn Runen ansehen, begegnen wir normalerweise Theorien, die behaupten, dass das 16-Runen-Futhark eine Abwandlung des 24-Runen-Futhark darstellt. Dies ist insofern wahr, als das System aus sechzehn Runen in Skandinavien um das Jahr 800 populär wurde, d.h. zu einer Zeit, in der die christliche Machtpolitik damit beschäftigt war, die Runenschrift in Mitteleuropa auszurotten. Warum also sollte ein funktionstüchtiges Schriftsystem zu einem weniger effektiven verkleinert werden, wenn nicht aus Gründen der Magie und der Religion? Die skandinavische Verkürzung ist bedeutungslos, wenn wir nicht die heilige Bedeutung jedes Zeichens hervorheben und seinen alphabetischen Gebrauch als Nebeneffekt betrachten.

Die Dinge werden noch komplizierter, wenn wir bedenken, dass das skandinavische System bei weitem nicht das erste Futhark war, das sechzehn Zeichen verwendete. Die Klosterbücherei von St. Gallen, in der Nähe des Bodensees in der Schweiz, enthält einige seltene Manuskripte mit mnemonischen Runenversen, die um das Jahr 400 datiert werden, was sie mindestens 300 Jahre älter macht als jene aus Skandinavien. Das älteste der Manuskripte enthält ein System aus sechzehn Runen und stammt aus der Gegend um Fulda, Hessen. Da die Texte wenig mehr sind als eine geheimnisvolle Liste zum Auswendiglernen, wurden sie nie so bekannt wie das englische, altnordische und isländische Runengedicht.

ᚠ Feu Froma (erster)
ᚢ Ur Anmot (?)
ᚦ Thurs Thri Staba (drei Stäbe)
ᚬ Os Obana (oberster)
ᚱ Rat Rinnit (rennt)
ᚴ Can Cliuvit (spaltet)
ᚼ Hagal Hardo (hart)
ᚾ Naut Nagal (Nagel)
ᛁ Is ᛅ Ar
ᛋ Sol Skinit (scheint)
ᛏ Tir ᛒ Birka Bivit (zittern, schaudern)
ᛚ Lagu Leohto (Licht)
ᛘ Manna Middi (Mitte)
ᛦ Yr Al (alles)

(Ältere Version, 400 - 500 n. Chr.)

ᚠ Feu Forman (erster)
ᚢ Ur after (nach)
ᚦ Thuris Thritten Stabu (drei Stäbe)
ᚬ Os Is Themo Oboro (Höchster im Himmel)
ᚱ Rad Ritan Endost (am Ende geschrieben)
ᚴ Chaon Cliut Thanne (klafft/hängt an)
ᚼ Hagal Habet (hat) ᚾ Naut
ᛁ Is ᛅ Ar Endi (und) ᛋ Sol
ᛏ Tiu ᛒ Brica Endi (und) ᛘ Man Middi (Mitte)
ᛚ Lagu the Leotho (das Licht)
ᛦ Yr al Bihabet (umfasst alles)

(Jüngere Version, 800 - 900 n. Chr.)

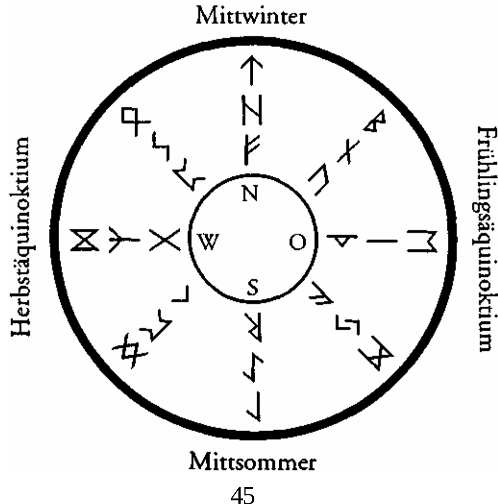
Hier haben wir zwei Beispiele von Futharkreihen aus sechzehn Runen, die unabhängig von den skandinavischen Systemen sind. Beachte, dass durch die mittlere Säule der Struktur und die Runen 1- t an den Seiten eine Baumform angedeutet wird. Diese St. Gallener Alphabete weisen viele Unterschiede zu den 24-Runen-Systemen auf. Tatsächlich scheinen sie eher mit den skandinavischen verwandt zu sein, wenn wir die Formen der Runen betrachten. Es dürfte schwer zu sagen sein, welches System die Wurzel des anderen war. Als das ältere der St. Gallener Systeme beschrieben wurde, verwendete man in Skandinavien noch das 24-Runen-System.

Mit dem Beginn der Wikingerzeit kam in Skandinavien das ältere Futhark aus der Mode und wurde durch das 16-Runen-System ersetzt.

Das ältere oder »allgemeine« Futhark besteht aus vierundzwanzig Runen, die in drei »Familien« oder »Achtergruppen« (AN *Aettir)* eingeteilt werden. Traditionell werden die drei Aettir bestimmten Gottheiten zugeordnet. Der erste Aettir, der mit ᚠ beginnt, wird mit Frey und Freya, den Göttern des Lebens, des Wachstums, der Freude und des Überflusses, in Verbindung gebracht. Der zweite Aettir, der mit ᚼ oder ᚺ beginnt, wird Wotan in seinem Aspekt als *Har* (»der Hohe«) oder *Hotter* (»Träger eines Hutes/einer Kapuze«) zugeordnet. Eine andere wichtige Verbindung besteht zwischen H und Helja, der Verschleierten der Unterwelt, oder Hyndla, der »Wölfischen«. Vom zweiten Aettir wird oft angenommen, dass er sich auf Schamanismus und Aktivitäten im Freien bezieht — beachte die vielen Naturphänomene in der Abfolge wie Hagel, Schnee, Eis, Felder, Sumpf, Wald usw. Wotan als »Hotter« ist ein Wanderer.

Der dritte Aettir beginnt mit der Rune ᛏ, die dem zweigeschlechtigen Urgott Tiu, Tyr oder Twisto zugeordnet wird. Es gibt mehrere mögliche Interpretationen der drei Aettir. Eine Theorie behauptet, dass der erste Aettir Asgard beschreibt (die göttliche oder ideale Welt), der zweite Midgard (die menschliche oder mittlere Welt) und der dritte Utgard (die Ur- oder Außenwelt).

Eine andere interessante Theorie besagt, dass im Futhark ein Jahreszyklus verborgen ist. Wenn wir die drei Aettir als Kreis darstellen, führt dies zu einigen interessanten Ergebnissen (siehe Illustration):



Einige Futhark-Alphabete:

F U TH O R C G W H N I J E P X S T B E NG D L M Œ

A Æ Y EA

Scramasax-Schwert, Themse, 700 - 800 n. Chr.

F U TH O R C G W H N I J E,Ç P X S T B E M L NG D Œ

A Æ ÊA Y

Wien, um 800 n. Chr.

F U TH O R C G W H N I J E,Ç P X S T B E M L NG Œ D A

Æ Y ÊA ÎO K G Q ŠT

Nordumbrien, ca. 800 n. Chr.

F U TH O R C G W H N I J EO P X S T B E M L

NG Œ D A Æ Y ÎO EA Q K ŠT G

Code Otho BX, Altenglisches Runengedicht, ca. 900 n. Chr.

F U TH A O R C H N I A S T B M L R/Z

Zealand, Dänemark, ca. 900 n. Chr.

F U TH A R C H N I A S T B M L R/Z

Östergotland, Schweden, 900 - 1000 n. Chr.

F U TH O R K H N I J Y S T B M L

Altnordische Runen, Norwegen

F U TH O R K H N I J Y S T B M L

Orkney Inseln

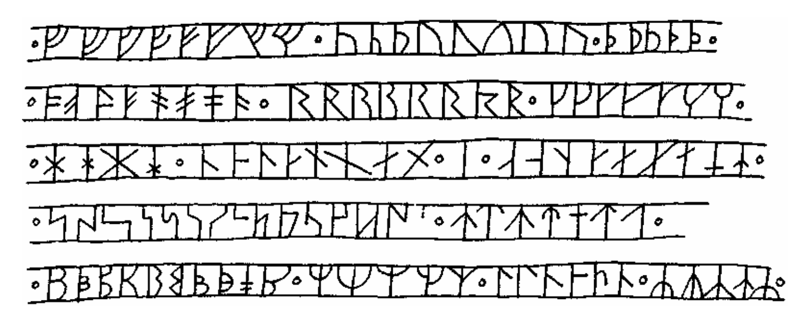
F U TH AO R K H N I A R S T B M L

Schwedisch-Norwegisch

F U TH O R K H N A S T B M LY/R

Hälsingrunen, Schweden, ca. 1100 n. Chr.

Die meisten dieser Beispiele stammen aus dem exzellenten Buch Runes von R.W.V. Elliott. Wenn du durch die Vielfalt dieser Runenalphabete verwirrt bist, solltest du die Variationen studieren, die in einem einzigen Landstrich auftreten können. Die folgende Abbildung zeigt Variationen der Runenschrift in den Jahren 900 bis 1000 n. Chr. im Bezirk von Uppland, Schweden:

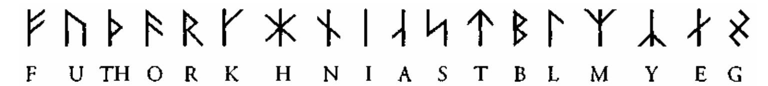


Die einzige Rune, von der es keine Variationen gibt, ist I. Es sollte hinzugefügt werden, dass die oben aufgelisteten Runenvariationen hauptsächlich von Gedenksteinen stammen und, wenn überhaupt, nur wenig Verbindung zu den älteren Formen der Runenmagie haben. Um 800 n. Chr. war die Runenschrift in Skandinavien zu einer beliebten Mode geworden.

Dieselbe Vielfalt, die die Runenzeichen so schwer leserlich macht, tritt auch bei den Namen und Lautwerten jeder Rune auf. Wir begegnen P am europäischen Kontinent als *Feu, Fehu* oder *Fa,* während in England der Name *Feoh* und in Skandinavien *Fehu, Feu* oder *Fe* aufgezeichnet wurde. Die lokalen Variationen machen die Etymologie jedes Runennamens zu einer schwierigen Angelegenheit, besonders wenn wir bedenken, dass es zahllose Variationen gegeben hat, von denen wir gar nichts wissen. Anscheinend können wir es uns nicht leisten, dogmatisch auf einem bestimmten Namen oder einer bestimmten Schreibweise zu bestehen. Was ist dann der »richtige« Name jeder Rune und durch welches Wort sollte seine Energie erweckt werden? Den korrekten Namen zu suchen ist eine Verschwendung von Zeit und Mühe. Alle Variationen sind richtig, sofern sie Variationen der richtigen Idee ausdrücken. Meisterschaft kannst du erlangen, wenn du dich auf den Klang selbst konzentrierst und alle Variationen ausprobierst, die dir in den Sinn kommen. Bei Fehu kannst du mit Lauten wie »Fifefafofufeofaefuo..« experimentieren, d. h.

du konzentrierst dich auf den F-Laut und lässt rund um ihn einen spontanen Fluss von Klangvariationen entstehen. Da Runenmagie kein fertiges System ist, das einfach benutzt werden kann, sondern die Wiederbelebung einer durchaus geheimnisvollen Tradition (Rune = »Mysterium«) fühle dich frei, deine eigenen Regeln aufzustellen und damit zu experimentieren. Die Praxis des »Chaosgesangs« ist für die Runenmagie von entscheidender Bedeutung. Der Gesang, das Lied oder die Melodie, die entstehen, sollten kraftvoll und rhythmisch, spielerisch und leidenschaftlich sein, während du die Klänge webst, ohne dich um ihre Bedeutung zu kümmern. Freie Improvisation ist eine wichtige Übung, besonders für introvertierte und gehemmte Übende.

Ich möchte auch jene Variation des Futhark erwähnen, die in Deutschland heute am verbreitetsten ist. Dieses System besteht aus achtzehn Runen:



Manchmal wird auch eine neunzehnte Rune (ᛝ) als »Nebenaspekt« von ᚨ angeführt. Diesem System fehlt jegliche historische Grundlage. Tatsächlich stellen wir fest, dass sich der Symbolismus manchmal wiederholt, wie bei den Runen ᛆ und ᚾ, die historisch gesehen dieselbe Rune sind. Dieselbe Art von rudimentärem Denken kann auch im Versuch beobachtet werden, ᛉ als »männliches Prinzip, das nach oben strebt« zu deuten, während ᛦ als »Rune für Frauen, erdgebunden und dämonisch« bezeichnet wird.

ᛝ als Variation von ᚷ ist ein bekanntes Zeichen im Volksbrauchtum. Es kann als »verkürzte Swastika« betrachtet werden und gleicht der alten Glyphe des »Wolfshakens«, der manche ländliche Häuser schmückte. Es heißt, dass die mittlere Linie dazu dient, die Macht des Wolfes zu brechen. Das Zeichen hat eine Geschichte von mindestens 6000 Jahren und war in der Megalithreligion sehr verbreitet. Viele der Runennamen des 18-Runen-Systems weisen beträchtliche Abweichungen zu allen historischen Runennamen auf. Woher also stammt das zurzeit so populäre, aber historisch nicht nachweisbare 18-Runen-System?

Zur Jahrhundertwende litt der okkulte Ideologe Guido List unter einer Augenkrankheit, die ihn für mehrere Monate erblinden ließ. Während dieser Zeit »empfing« List eine Vision der »wahren und ursprünglichen Runen«, achtzehn an der Zahl, gemeinsam mit passenden neuen

Laut	Phönizisch *1200 - 800 v. Chr.*	Phönizisch *500 - 300 v. Chr.*	Ostgriechisch *ca. 800 v. Chr.*	Westgriechisch *ca. 500 v. Chr.*	Altgriechisch	Altlateinisch	Etruskisch *700 - 300 v. Chr.*	Alpine Schrift	Allg. Futhark *200 - 800 n. Chr.*	Nord. Futhark *700 -1200 n. Chr.*
A	𐤀K	𐤀	ΑΑ	ΑΑ	Α	Α	ΑΑ	ᚨ	ᚨᚨ	ᚨ
B	𐤁𐤁𐤁	𐤁𐤁	ΒΒ	Β	Β	B		ᛒᛒ	ᛒᛒᛒ	ᛒ
G	𐤂𐤂	Λ	ΓΛ	Λ	Γ	ↄC	ↄ>		ᛃᛄXᛃ	ᛃ+ᛄ
D	◁Δ	ΔΔ	ΔD	ΔD	Δ	ᗡD		ᛞ	ᛞ	
He	𐤄𐤄	𐤄	ᛖᛖ	ᛖE	E	ᛖᛖ	𐤄	IᛖE	ᛗ	
UVW	YY	ΥΥΥΥ		ᚠ	ϛ	VY	VY	VΛᚢ	ᚢᚢᚢᚹ	ᚢ
Z	IZ	ZH	I		I	ᛡ	I‡‡	ᛘᛘ	ᛉᛉ	ᛦ
H	ĦĦ	ĦĦĦ	HB	B	H	B	BBB	ᚻ	ᚺᚻ	ᚼ
Th	⊗⊕	⊕⊙	⊕⊗	⊕⊗	⊙		⊗⊙○	ᚦᚦ	ᚦᚦᚦ	ᚦ
I	𐤉𐤉𐤉	𐤉𐤉	ϟI	I	I	I	I	I	I	I
K	ΨΨ	ΥΥΥΥ	K	K	K	Kↄ	ᛕ	K	K<ᚴ	ᚴ
L	ᒪᒪᒪ	ᒪᒪ	ᒪΓ	Λ	Λ	ᛚᒪ	ᛚ	ᚴᒪ	ᛚ	ᛚ
M	𐤌𐤌𐤌	𐤌𐤌𐤌	ΜΜ	Μ	Μ	ΜΜ	ΜΜ	ΜΜΜ	ᛗ	ᛘ
N	𐤍𐤍𐤍𐤍	𐤍𐤍	ΝΝ	ΝΝΝ	Ν	ΝΝ	ΝΝΝ	ΝΝΝ	ᚾᚾ	ᚾ+ᚾ
S	𐤎	𐤎𐤎	ΞΞ	X	Ξ				ᛋᛋᛋ	ᛋ
O	O	OU	O	O	O	O			ᚩᛟ	ᚩ
P	𐤐𐤐𐤐𐤐	𐤐	ΓΠ	ΓΠ<	Π	ᛚᚴ	1	ᛒ	ᛈ	
Ts	𐤑𐤑	𐤑𐤑𐤑			Ϡ				ᛉ	ᛦ
Q	ϘϘϘ	ϘϘ	Ϙ		ϛ	Ϙ	Ϙ			
R	𐤓𐤓𐤓	𐤓𐤓	ΡRD	ΡΡR	Ρ	ЯP	ᗡ	R	RRR	R
Sh	wW	ШΨ𐤔	ϟΣΣ	ϟΣΣ	Σ	ϟ	ϟ	ϟΣΣ	ᛋᛋᛋ	
T	+X	𐤕𐤕𐤕	TT	T	T	T	ᛏΥ	Xᛏ	ᛏᛏ	ᛏ
F			ΦΦ	Φ	Φ	F	8	F	ᚠᚠ	ᚠ
Rš							q		ᛉ	
Ç							d		ᛇ	
ÚW	YY	V	VY	YYV	Y				ᚢᚹ	
Ks			X+	ΨΨ	X					
Ps			ΨΨ		Ψ					
Ō			Ω		Ω			◇ᛟ	ᚩᛟ	
É									ᛇ	
NG									ᛝ◇□	

Namen. Indem er diese Wortwurzeln als die ursprüngliche alte Sprache der »wahren Arier« betrachtete, begann Guido List die deutsche Sprache zu zergliedern und enthüllte so alle möglichen überraschenden Einsichten. Nach einer Operation erlangte List sein Augenlicht wieder und wurde zu einem der Begründer des Nationalsozialismus. Da er ein unermüdlicher Schriftsteller war, schrieb List Dutzende von umfangreichen Bänden über die arische Sprache, ihre Symbole, Heraldik, Bräuche und sogar über die Kabbala (er glaubte fest daran, dass die Kabbala ursprünglich ein deutsches System der Mystik gewesen wäre, das von den »jüdischen Unmenschen« gestohlen und missbraucht worden sei!) Wenn man die Mühe auf sich nimmt sich durch Berge nutzloser Informationen zu wühlen, kann man in seinen Schriften die grundlegenden Ideen der Nazibewegung finden. Um 1904 hatte Guido List bereits »die Lösung der jüdischen Frage«, d. h. Sklaverei und Völkermord, vorhergesagt, Jahrzehnte, bevor irgendjemand von der Nazibewegung hörte. Später fügte List seinem Namen ein adeliges »von« hinzu und wurde zu einem der Führer der berüchtigten Thule-Gesellschaft. Verbreitet wurde das 18-Runen-System von der nationalistischen »Guido-von-List-Gesellschaft «, aus der sich der Armanenorden bildete.

Nach dem Krieg wurde das System von Karl Spiesberger, der auch als »Frater Eratus« der Fraternitas Saturni bekannt geworden ist, wieder entdeckt. Spiesberger versuchte die Nazieinflüsse aus dem System zu entfernen, scheiterte aber kläglich, da die meisten seiner Quellen führende Naziokkultisten waren. Spiesberger ist vielleicht der heute in Deutschland bekannteste Autor zum Thema Runen und direkt verantwortlich für die erstaunliche Verwirrung in der Runensymbolik, die hierzulande allgemein verbreitet ist. Nachdem er aus der Fraternitas Saturni ausgeschlossen worden war, ging er den üblichen Weg und verkaufte zweifelhafte Informationen in teuren Seminaren. Ich würde nicht sagen, dass das 18-Runen-System nutzlos ist. Manche haben dieses System mit dem Runenlied der *Edda* in Verbindung gebracht, das achtzehn Verse hat, und obwohl ich nicht ganz mit dieser Interpretation übereinstimmen kann, gibt es viele moderne Heiden, die sie mögen. Wie auch immer, es verleiht einem modernen, völlig künstlichen System einen schaurig-mysteriösen Anstrich.

Magische Runeninschriften

Neben der großen Zahl von weltlichen Runeninschriften haben auch eine Anzahl magischer Texte überlebt. Viele magische Inschriften, die aus Runen bestehen, sind so auf das Wesentliche reduziert, dass ihre Bedeutung nicht mehr erkennbar ist. Ein typisches Beispiel ist das folgende:

Haduwolf setzte drei Stäbe: ᚠ ᚠ ᚠ

(Stein von Gummarp, Schweden ca. 700 n. Chr.)

Diese Art von Text dient nicht der Kommunikation, sondern um die Erinnerung an ein bestimmtes magisches Ereignis zu bewahren. Was die drei Fehu-Runen bedeuten könnten, ist Akademikern und Okkultisten gleichermaßen ein Rätsel.

Logathore
Wodan
Wigithonar
Awaleubwinix'

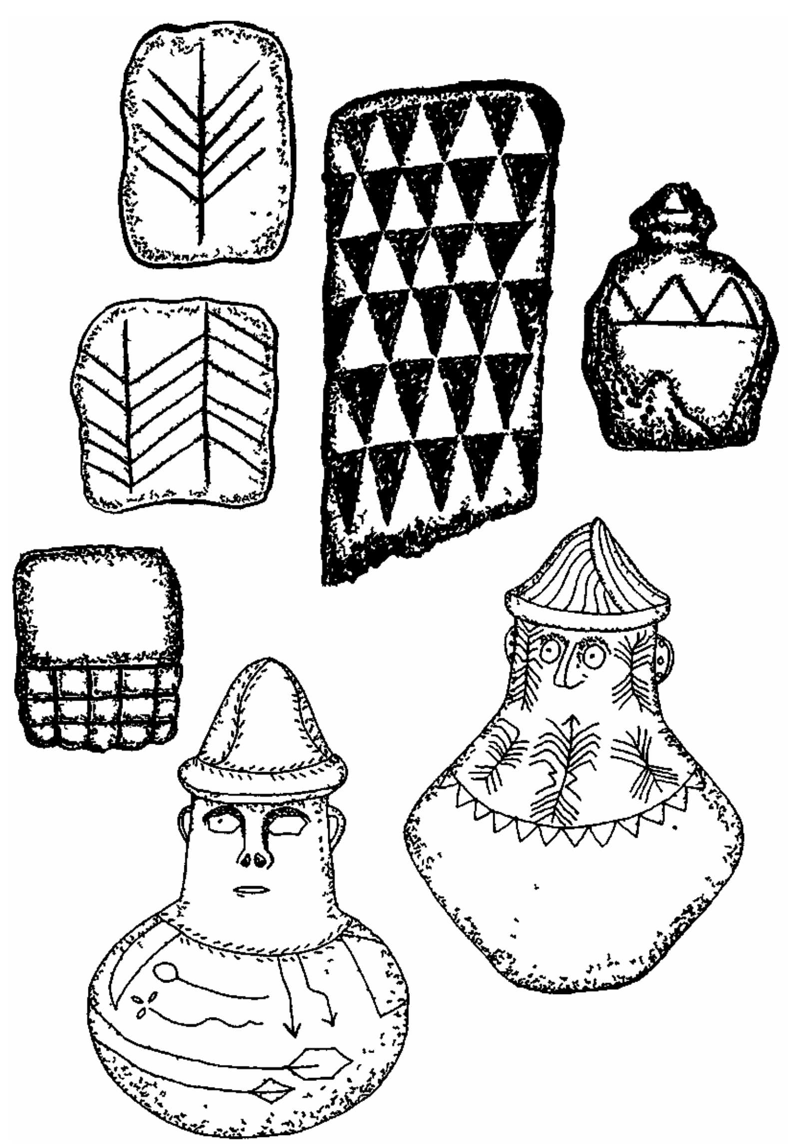
Dies ist eine Runeninschrift von einer Fibel, die bei Nordendorf in der Nähe von Augsburg gefunden wurde, sie ist um ca. 600 datiert.

Logather bedeutet »Künstler der Täuschung,«, *Awaleubwinix* wird als »Awa und Leubwini werden Glück bringen« gedeutet — wer auch immer diese Personen oder Kräfte sein mögen. Thonar ist »Donner«, d. h. Thor. Noch rätselhafter ist die folgende Formel:

TH : M : K : III : SSS : TTT : III : LLL.

Dies kann als Abkürzung der Formel *thistil: mistil: kistil* interpretiert werden, was soviel wie »Distel, Mistel, Kistel« bedeutet. Das letztere Wort könnte sich auf einen Sarg beziehen, sodass der Text mit dem Mythos von Balders Tod und Wiederauferstehung in Verbindung stehen könnte.

Oft wurden bestimmte Worte der Kraft in Talismane, Broschen, Waffen und ähnliches geritzt. Das Wort *Ehwu*, *Ehwe, Awe* oder *Awa*



Gegenstände aus neolithischen Gräbern in Deutschland: Gesichtsurnen aus Preußen, ca. 2000 v. Chr., Sandsteinstelen aus dem Markwald, Bayern (oben links), aus Kassel, Hessen (oben Mitte), und Stochach, Tübingen (oben rechts).

scheint bei Kelten und Germanen gleichermaßen beliebt gewesen zu sein. Es bedeutet wahrscheinlich »heiliges Pferd« und könnte sich auf die Pferdekulte beziehen, die von Tacitus beschrieben werden. Das Pferd war oft mit dem Mond verbunden - sieh dir die Form des Hufes und Hufeisens an, und du kannst dir vorstellen, warum. Pferde waren der Rhiannon und der Epona, zwei keltischen Hauptgöttinnen, heilig, und mehreren Göttern der Äsen wie Odin. Ein anderes Symbol Odins ist das achtbeinige Pferd, das wie Fritz Leiber so treffend hervorhob, einen Sarg und vier Menschen, die ihn tragen, symbolisieren könnte! Eine andere Göttin namens Gna wurde von Frigg auf einem fliegenden Pferd ausgesandt. Wie du in dem Abschnitt über die e-Rune (Eh) sehen wirst, ist das Wort *ehwu* auch mit der Idee der Ewigkeit verbunden.

Laukar ist ein anderes heiliges Wort. Es bedeutet »Lauch« (*Allium porrum*), eine Pflanze, die neues (erstes) Wachstum und Geradlinigkeit symbolisiert. Für die nach Vitaminen hungernden Menschen des Nordens war diese Pflanze ein Segen. Traditionell gaben Väter ihren Söhnen kurz nach der Geburt den Lauch, nicht als Nahrung, sondern als symbolisches Geschenk. In der *Edda* ist der Lauch die erste grüne Pflanze, die nach der Flut wächst. Das Symbol war bei den Skalden sehr beliebt, die vom »Lauch der See« sprachen, wenn sie sich auf Schiffsmasten bezogen, oder den Ausdruck *Laukar Löggr* verwendeten, was »lauchgerade Gesetze« bedeutete. Beide Konzepte sind mit der l-Rune verbunden.

Lathu ein anderes Wort der Kraft, das »invozieren« bedeuten soll. *Lathu laukargakaralu* ist ein Beispiel für eine gemischte Inschrift, die man auf einem Talisman gefunden hat. Leider wissen wir nicht, was das letzte Wort bedeutet, obwohl es einige Autoritäten mit »Kuckuck« in Verbindung zu bringen suchen, ohne wirklich zu verstehen, was für einen Sinn das ergeben sollte.

Das alte Wort Alu wurde so oft gefunden, dass eine große Anzahl verschiedener Interpretationen erfunden wurden. Eine Theorie verbindet es mit dem Wort »All«, eine andere behauptet, dass es »Heiligtum«, »unter göttlichem Schutz« bedeutet. Wir finden es oft in Verbindung mit dem Wort cuQ (Kuth, »Gott«), entweder als FLCUQ oder als cuQFlu In indoeuropäischen Wörterbüchern wird gesagt, dass es eine entfernte Verbindung mit Begriffen wie *Ale* (engl. »Bier«) und »Halluzination« habe, die beide mit Bewußtseinsveränderung zu tun haben.

Dann gibt es noch Formeln des Segens, wie z. B.:

Thur uiki thasi runar (»Thor hat diese Runen gesegnet.«)

In Ribe, Dänemark, wurde ein ungewöhnliches Schmuckstück gefunden. Es bestand aus einer gut polierten Scheibe aus menschlichem Schädelknochen, die man als Anhänger tragen konnte, mit der folgenden Runeninschrift:

Ulfur
Odin
Hydyr

Ulfur könnte mit Ullr, dem Herrn des Todes und der Winterzeit, in Verbindung stehen, der in Skandinavien viele heilige Eibenhaine hatte, oder mit dem *Ulfr*, das ist der Wolf. *Hydyr* ist uns unbekannt.

Fragmente von magischen Inschriften wurden auf den Steinen von Noleby und Järsberg (beide ca. 500 n. Chr.) gefunden:

Runo fahi raginakundo.
(»Runen färbe ich, die die Götter kennen«).

UbaR haite, hrabnar halte, ek erilaR runoR writu.
(»Üb heiße ich, Rabe werde ich genannt, ich, Eril, schrieb diese Runen«).

Bei Eggjum, Norwegen, wurde ein Stein gefunden, der ein Grab bedeckte. Die Inschriften stammen aus der Zeit um 700 n. Chr. und befanden sich auf der Unterseite des Steines, wahrscheinlich um den Toten mit interessantem Lesestoff zu versorgen. Der Text ist immer noch Gegenstand vieler gelehrter Diskussion und die Übersetzung ist alles andere als befriedigend. Über den Text war der Umriss eines Pferdes geritzt.

Darf nicht von der Sonne berührt werden,
Noch mit Eisen in diesen Stein geschnitten werden.
[Lege] ihn nicht bloß [enthülle ihn?]
Wenn der abnehmende Mond über die Himmel wandert.

Mögen keine irregeleiteten Männer ihn zu Seite legen!
Der Mann [Autor?] hat die Flut der Leichen über diesen Stein gegossen
Und sie in die Ruder des (müden?) Bootes gerieben.
In welcher Gestalt kam der Gott der Krieger [Wotan?] an,
Hier im Land der reitenden Krieger?
Fisch, der im dunklen Strom schwimmt,
Vogel, der in das Heer der Feinde schreit!
Alu gegen den Übeltäter!

»Flut der Leichen« ist eines der vielen »Kenningar« (poetische Metaphern), die Blut bedeuten. Blut ist für die Runenzauberei sehr wichtig. In der normalen Praxis wurden Runen leicht in Holz oder Knochen geritzt. Über die feinen Kratzer wurde eine dünne Schicht Ruß gerieben, die den Text deutlich sichtbar machte. Für magische Zwecke wurde die Asche durch Blut ersetzt. Die Literatur ist voll von Hinweisen auf diesen Brauch, der *Bloten* genannt wird, was sich auch auf ein Opfer im Rahmen eines Festes wie *Mittsommerblot* beziehen kann. Das Blut sollte die latente Kraft der Runen aktivieren. Normalerweise wurde zu diesem Zweck irgendein Tier geweiht und geopfert. Die Größe des Tieres war von der Bedeutung des Anlasses abhängig. Die folgende Passage stammt aus der *Egil-Saga* (unbekannter Autor):

> Bard ging zur Königin und sagte ihr, dass ein Mann hier sei, der ihr Unehre bringen werde, denn wie viel er auch trank, er würde noch immer behaupten, durstig zu sein. Also mischten die Königin und Bard Gift in ein Getränk und brachten es herein. Bard segnete es und gab es einer Dienerin, die es Egil brachte und ihn aufforderte, es zu trinken. Egil zog sein Messer und schnitt in seine Hand, nahm das Hörn, schnitt Runen hinein und rieb das Blut darüber. Er sprach:
> »Runen habe ich in das Hörn geritzt,
> Färbte die Zeichen mit dem Rot des Blutes,
> Worte wählte ich für die Tieres (d.h. des Auerochsen),
> Des Wilden, Wurzel des Ohrenbaums (d.h. das Hörn),
> Trank von fröhlichen jungen Frauen
> Wir trinken, wie wir wollen.
> Ich suche die Weisheit, wie heilsam
> Ist das Bier, das Baröd gesegnet hat?«
> Da zerbarst das Hörn und das Bier ergoss sich über das Stroh.

Wie zu erwarten, nahm Egil sofortige Rache. Die Passage erinnert uns an die drei Notwendigkeiten des »Blotens«: Die Verbindung von Zeichen (Runen) mit dem Wort (Gesang) durch das Medium Blut (Tat). In diesem Fall stellte das Blut eine direkte Verbindung zwischen dem Zauberer und seinem Arbeitsmaterial her. Wenn Blut anderer Herkunft (z. B. von einem Opfertier) verwendet wird, schafft die Flüssigkeit eine Verbindung, die den Gott (dem das Tier geopfert wird) und die Lebenskraft des Tieres an die Absicht des Zauberers bindet. Die Verwendung von eigenem Blut oder gewissen anderen geheimen Elixieren dient dem Zweck, die Verbindung zu einer persönlicheren, subtilen Angelegenheit zu machen. Praktische Anregungen werden in Crowleys *Liber AL vel Legis* enthüllt:

> Das beste Blut ist das des Mondes, monatlich.
>
> (III. 24)

Die Verbindung von Runen und Blut kommt auch in Crowleys *Liber Liberi vel Lapidis Lazuli* zum Ausdruck:

> Er soll das Schwert der/des Geliebten erwarten
> Und seine Kehle für den Streich entblößen.
> Dann soll sein Blut hervorströmen
> Und mir Runen in den Himmel schreiben,
> Ja, mir Runen in den Himmel schreiben.
>
> (V. 47- 48)

Diese Verbindung zwischen Blut und Magie kann auch im deutschen Wort »Zauber« gefunden werden. Das Wort geht zurück auf AHD *zaubar,* MHD *tover*, AE *teafor* (siehe Liste der Abkürzungen auf S. 276). Alle drei Ausdrücke bedeuten »rote Farbe«, »roter Ocker«, »rot färben«! Die Verwendung von rotem Ocker in Bestattungsbräuchen (Neandertaler und Cro-Magnon) wurde bereits erwähnt. In einigen Kulthöhlen wurden Steingebilde, die an weibliche Genitalien erinnern, mit dieser Farbe »gerötet«; möglicherweise war Körperbemalung ein weiterer Aspekt der vorzeitlichen Ritualpraxis. Die *Völuspa* berichtet von der Erschaffung der ersten Menschen, die aus einer Esche und einer Erle geformt wurden:

> Sie hatten keine Seele, sie hatten keine Sinne,
> Keine Lebenswärme und keine lichte Farbe.
> Da gab Odin ihnen die Seele, Hönir die Sinne,
> Leben und lichte Farbe verlieh Lodur.
>
> (Vers 18)

Die Formel, die die Menschheit beseelte, kann auch zur Weihe eines Runentalismans und ähnlicher Gegenstände verwendet werden.

Ein anderes schönes Beispiel für Runenmagie stammt aus der *Egil-Saga*. Im 72. Kapitel dieses gewaltigen Epos wird erzählt, wie Egil zu einem Haus kam, wo eine Bauerntochter krank und leidend im Bett lag. Als Egil sich nach ihrem erschöpften Zustand erkundigte, erzählte ihm Thorfinn, sein Gastgeber, dass für sie Heilungsrunen geschnitzt worden seien, doch sie sei immer schwächer geworden. Egil ließ die junge Frau aus ihrem Bett heben. Unter den Decken fand er einen Fischknochen, der einige Runen trug. Egil blickte die Inschrift finster an, löschte sie vorsichtig aus und warf den Fischknochen in das Feuer. Dann ließ er die

Leute alle Decken und Kissen hinaustragen, um sie durch die Sonne und den Wind zu reinigen. Er sprach:

Niemand soll Runen ritzen
Der ihren Gebrauch nicht versteht.
Viele Bedeutungen habe ich gefunden
In diesem Stab eines Verrückten.
Zehn der magischen Runen
Passten nicht auf den Knochen,
Und Dummheit verlängerte
Das Leiden der jungen Frau.

Dann schnitzte Egil einige Runen und legte sie unter ihr Kissen. Seine Patientin war sofort erfrischt und sagte, dass sie sich fühle, als sei sie gerade aus dem Schlaf erwacht. Dieses schöne Beispiel enthält eine äußerst wichtige Warnung: Wenn du Runen ritzen willst, löse erst das Rätsel ihrer Bedeutung!

Bei Groninen, Westeremden, wurde ein Runenstab aus Eibenholz (8. Jh.) entdeckt:

Hamlet stellte sich Opham.
Vor seinen Eiben beruhigten sich die Wellen,
Die Brandung wurde langsamer vor seinen Eiben.

In einem Megalithmonument (einer Gruppe stehender Steine aus Bjorketorp, Südschweden) wurde eine Runeninschrift, datiert um 650 n. Chr., gefunden:

Prophezeiung des Unheils:
Ich, Meister der Runenreihe,
Versteckte mächtige Runen an diesem Ort.
Rastlos durch das Böse soll jener sterben,
Der dieses Monument beschädigt,
An einem einsamen Tod.

Andere Runeninschriften entziehen sich völlig der Interpretation. Ein gutes Beispiel ist das oft erwähnte Lindholmer Knochenamulett (ca. 500 n. Chr.):

Ich, Erila, werde der Zauberei mächtig genannt.
AAAAAAAA RRR NNN B M U TTT : ALU.

Wir können nicht einmal sicher sein, ob Erila der Name des Autors, seines Stammes oder des Amuletts selbst war. In nördlichen Ländern treffen wir oft auf Gegenstände, Waffen, Werkzeuge und Amulette, die mit einem Namen versehen wurden um die tote Materie mit einem lebendigen Geist zu laden. Dies war besonders dann wichtig, wenn man wollte, dass der Gegenstand einen eigenen Charakter hatte und spontan, von sich aus handeln konnte. So hatte z. B. das Ritualschwert aus der Themse den Namen »Scramasax« und trug eine vollständige Reihe von Futharkzeichen auf seiner Klinge, wobei die Buchstaben mit Silber, Kupfer und Bronze in das Eisen eingelegt waren. Ein Speerschaft aus Kragehul, Fyn, trägt die Inschrift:

Gibu auja . (»Gib viel Glück.«)

Aus Bergen, Norwegen, ist uns eine große Zahl von Texten bekannt. Einer davon ist eine lange Inschrift, die auf einem Runenstab gefunden wurde. Da das Holz zum Teil verfault ist, ist der Text voller Lücken.

Ich schnitze Heilungsrunen,
Ich schnitze Schutzrunen,
Einmal gegen die Elfen,
Zweimal gegen die Riesen,
Dreimal gegen die Trolle
(...)
Gegen sie, die Übel bringt,
Die Walküre der [Riesen?],
So dass sie nicht kann,
Wie sehr sie auch will,
Die Unheil kennende Frau,
Dein Leben verletzen.
(...)
Ich werde dir senden,
Ich werde dich verzaubern,
Das Übel und die Unrast der Wölfin.
Ruhelos sollst du sein
Und voll der Riesen Wut,
Nie mehr sitzen, nie mehr schlafen.
(...)
Du liebst mich wie dich selbst
: Thurrist: Rubus : Rabus : Eth : Arantabus : Laus : Abus : Rosa : Gaua :

Dieser seltsame Zauberspruch enthält viele Rätsel. Beachte den lateinischen Einfluss in den letzten Worten und die zweifelhaften Motive des Zauberers. Wir können nicht sagen, ob der Zauber irgendeine Frau beschützen sollte, oder ob der Zauberer sie zu zwingen versuchte, ihn zu lieben (wie im *Skirirsmal*, das beschreibt wie die Eisriesentochter Gerda (Erde) das Werben Freys (Fruchtbarkeit) akzeptieren muss oder zur Sterilität verflucht wird).

Ein Exorzismus oder ein Liebeszauber? In jedem Fall war die Operation von fragwürdiger Wirksamkeit, da solche Praktiken dazu neigen, den wahren Willen einer anderen Person zu verletzen; dies bedeutet, dass sie, selbst wenn sie zu funktionieren scheinen, mehr Ärger bereiten als sie wert sind. Diese Art von Magie bewirkt normalerweise einen negativen Rückschlag, der für den Zauberer katastrophal sein kann. Selbst Gerda hat das Recht, ihren eigenen Ort und ihre eigene Zeit zu bestimmen.

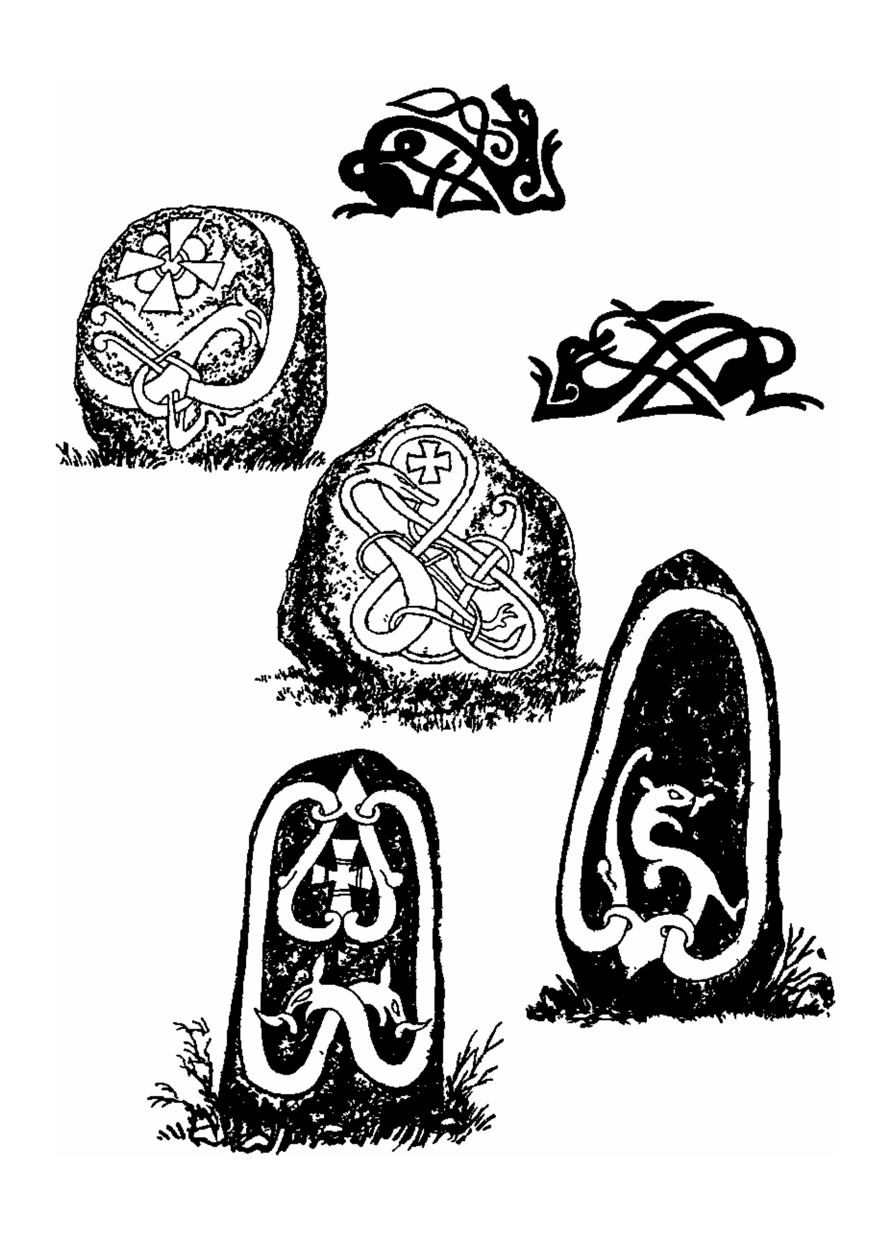
Um wieviel schlichter ist ein anderes Runenstabfragment aus Bergen (12.-14. Jh.):

Ost: Min : Kis : Mik:

Es bedeutet einfach: »Küss mich, Geliebte.«



Nordeuropa, links von oben nach unten: Sattelornament in Adlergestalt, Gotland, Schweden; kleine Scheiben, Mecklenburg, Deutschland (ca. 300 n. Chr.); Runentext auf der »Rosettenfibel« Seeland 3.-4. Jh.; Fibel aus Südschweden (mit Runen); Ornament aus Skara, Westgotland. Rechts: Odin und Freki, Detail aus dem Thorwaldkreuz, Insel Man (10. Jh.).



Drachenformen von Runensteinen in Lippland, Schweden, Wikingerzeit.
Oben: Drachen vom Tassilokelch, Kremsmünster, 8. Jh.

5

Gedenksteine

Die geraden und abgewinkelten Formen der Runenbuchstaben sind besonders für dauerhafte Inschriften in Holz oder Stein geeignet. Der Text wurde durch das Auftragen von Blut, Asche oder Erdfarben lesbar gemacht. Die meisten Runentexte auf Holz oder Knochen sind im Lauf

der Jahrhunderte verrottet. Was in Holz geritzt wurde, war für den Augenblick geschrieben; Inschriften in Stein waren für die Ewigkeit bestimmt. Eine beträchtliche Zahl von Runentexten haben überlebt, weil sie in Stein gemeißelt waren. Die meisten davon stammen aus Skandinavien. In Schweden wurden ca. 3000 Runensteine gefunden. Die meisten dieser Steine hatten nichts mit Magie oder Religion zu tun. Sie dienten als Gedenksteine um den Personen und Ereignissen, die im Text genannt wurden, ein gewisses Maß an Unsterblichkeit zu verleihen. Ein sehr frühes Beispiel dieses Brauchs stammt aus Tune im Südosten Norwegens. Es ist auf ca. 500 n. Chr. datiert, was es zu einem der ältesten existierenden Runentexte macht:

Ich, Wiw,
Nach Wodurid, dem Brothüter,
Schrieb die Runen.
Für Wodurid
Wurde der Stein bereitet
Von den drei Töchtern,
Die Begräbnisfeier
Von den Edelsten der Erben.

Wiw (»der Geweihte«) war vermutlich der Schüler und Stellvertreter von Wodurid (»Wilder Reiter«) in der Priesterschaft. Der Stein ist in verschiedener Hinsicht bemerkenswert. Zurzeit, als er geschrieben wurde, waren Gedenksteine noch kein allgemein üblicher Brauch und wahrscheinlich Angehörigen der Priesterschaft oder des Adels vorbehalten. Diese frühen Runeninschriften sind sehr selten und deuten oft auf geheimnisvolle Weise magische und rituelle Praktiken an. Späte Runeninschriften sind wesentlich häufiger und enthalten, wenn überhaupt,

wenige Hinweise auf den heidnischen Glauben. Der Brauch, Gedenksteine zu setzen, erlebte zu einer Zeit seinen Höhepunkt, als die meisten Aspekte der Runenmagie bereits in Vergessenheit geraten waren, d.h. mit dem Beginn der Wikingerzeit um ca. 800 n. Chr. Zu dieser Zeit hatte die Kirche den Gebrauch der Runenbuchstaben auf dem europäischen Kontinent bereits fast ausgerottet.

In Skandinavien hatte die Kirche weniger Macht über das Volk, so dass gelegentlich noch ein paar einfache Techniken der Runenzauberei praktiziert wurden. Dennoch war das Christentum die herrschende religiöse und politische Kraft, was für das Fehlen von heidnischen Symbolen oder Gottheiten auf Gedenksteinen verantwortlich sein kann. Die meisten dieser Steine stammen aus der Zeit zwischen 900 - 1200 n. Chr. Während der Wikingerzeit war es modern, dass die Menschen ihre toten oder abwesenden Verwandten in Runeninschriften verewigten. Die Steine sind oft sehr schön und zeigen komplizierte Gestaltungen und Ornamente. Die Inschriften sind jedoch oft langweilig, wiederholen sich und beschäftigen sich fast ausschließlich mit weltlichen Themen. Wie Thompson in seiner detaillierten Studie der schwedischen Runographie gezeigt hat, fallen die Inhalte der Inschriften unter vier Kategorien:

1. Gedenken: z.B. »X setzte diesen Stein für Y, seinen Vater.« Der Text ist normalerweise kurz und ihm fehlen alle Einzelheiten. In den meisten Fällen werden feste Formeln benutzt.

2. Gebet: Eine weitere Standardphrase, um göttlichen Segen anzurufen. z.B.: *Gudhialpi X and ok guds modir!* (»Gott helfe X und auch die Mutter Gottes«). Der Name *Gud* (CUQ) konnte von Christen und Heiden gleichermaßen benutzt worden sein. Keiner der alten Götter wird auf irgendeinem der Steine genannt.

3. Hinzufügung: Diese wurde angebracht, wenn ein Gebetsstein durch den Tod der genannten Person zu einem Gedenkstein wurde.

4. Signatur: Hier signierte der Steinmetz seine Arbeit, oft in einer großartigen Weise, die fast genauso viel Platz beanspruchte wie der Rest des Textes. z.B. *X risti stain* oder *X markadi runar.*

Alle Texte von Inschriften folgen festen Formeln. Wir können nur raten, wie diese Steine verwendet wurden. Gut möglich ist, dass die Menschen für einen abwesenden Verwandten oder toten Vorfahren beteten. Europäische Volkslegenden ergehen sich in Geschichten, wie die Toten aus dem Jenseits zurückkehren, um ihren Verwandten zu helfen — vorausgesetzt, ihre Erinnerung wurde am Leben gehalten. Es gibt einen

Hauch von Heidentum in diesen Steinen, was auf frühere Zeiten zurückgehen mag. Der Text wurde normalerweise zwischen zwei Linien geschrieben, die die Worte oben und unten begrenzten. Diese Linien bildeten Schlangen oder Drachenwesen, deren verschlungene Windungen die ganze Langweiligkeit des Textes wettmachten. Die Worte waren anscheinend von geringerer Bedeutung für den Künstler und konnten von rechts nach links oder umgekehrt geschrieben werden, manchmal auch in wechselnden Richtungen, wie es zu dem Stein und der Drachengestalt passte. Der Drache ist ein sehr altes Symbol, das so tief in den heidnischen Traditionen verwurzelt ist, dass er für die Christen oft gleichbedeutend mit dem Teufel selbst war. Es war vielleicht ein Zugeständnis an den christlichen Glauben, dass viele der Drachen auf Gedenksteinen gebunden, d.h. begrenzt und kontrolliert, erscheinen.

Das Drachensymbol erinnert uns an den Erddrachen, aus dessen Fleisch die ganze Wirklichkeit geschaffen wurde, an die kämpfenden roten und weißen Drachen in der Geschichte Arthurs, an den Midgardwurm, der das Universum umfasst, an Skadis Schlange in den Himmeln (die Milchstraße), deren herabtropfendes Gift den gebundenen Loki sich in Qualen winden lässt, und an den Todesdrachen Nidhöggr, der die Seelen der Toten von allen materiellen Resten befreit. Diese Beliebtheit der Drachenidee ist sehr bemerkenswert, besonders wenn wir bedenken, dass es in den meisten Teilen Skandinaviens für Schlangen und Reptilien zu kalt ist.

Ein anderes verbreitetes Motiv war das Kreuz. Während der Drache eine Wesenheit darstellte, die alles umfasst, bildete das Kreuz einen festen Punkt, einen Mittelpunkt, der den Stein zentriert. Dieses Kreuz ist nicht das christliche Kreuz. Normalerweise ist die Länge seiner Arme gleich, in einigen Fällen bestehen sie aus einem Kreis in der Mitte, vom dem vier Dreiecke ausgehen.

Möglicherweise geht die Verbreitung des Drachenmotivs auf die alte Religion zurück und kam während der Wikingerzeit in Mode, da es den Steinen einen geheimnisvollen Anstrich verlieh. Die historischen Illustrationen am Anfang des Kapitels zeigen einige Beispiele für Drachenmuster (ohne Inschriften).

Die Form ist sehr nützlich für magische Talismane, Symbole, Stelen usw.



Eine Entwicklungsgeschichte der Magie

Die Runen als magisch-kosmologisches System haben sich nicht auf einmal entwickelt. Viele der Zeichen und Symbole stammen aus unterschiedlichen Perioden der menschlichen Entwicklung. Diese Perioden, die in der modernen Magie oft »Äonen« genannt werden, beschreiben verschiedene Arten des Lebens, wie Jagen und Sammeln, Fischen, Handeln, Landwirtschaft, nomadische Rinderzucht usw. Die zeitgenössische Priesterin Nema schrieb:

> Ein Äon wird durch die vorherrschende Lebensweise und den Glauben, den die Menschen praktizieren, definiert und durch unterschiedliche sozio-religiöse Inhalte charakterisiert. (1983)

Während Aleister Crowley und Kenneth Grant lineare äonische Modelle postulieren, indem sie die Auffassung vertreten, dass nach der unerforschten Steinzeit eine matriarchalische Periode kam, die von der landwirtschaftlichen Revolution und einem patriarchalischen Zeitalter abgelöst wurde, sind solche Modelle viel zu einfach, um für das Verständnis der Magie von großem Nutzen zu sein. Vieles von dem, was du in diesem Kapitel finden wirst, könnte dich überraschen. Als ich zur Schule ging, vertraten die Geschichtslehrer die Ansicht, dass die Menschheit 30.000 Jahre alt sei und dass Nordeuropa die Landwirtschaft um 2000 v. Chr. von Leuten erlernt habe, die in den Orient gereist waren. Sie glaubten, dass die Megalithheiligtümer rohe Imitationen ägyptischer Tempel und Pyramiden seien und dass alle Kultur und Zivilisation griechischen und römischen Quellen entstamme. Zurzeit, als ich dieses Buch zu schreiben begann, hatten die Archäologen menschliche Überreste ausgegraben, die auf 60.000 - 50.000 v. Chr. zurückgehen. Landwirtschaft wurde in Mitteldeutschland (und zweifellos auch an vielen anderen Orten) von 5000 v. Chr. an betrieben, und es war bekannt, dass viele Megalithtempel mehr als ein- oder zweitausend Jahre älter waren als die ägyptischen Pyramiden!

Heute, während ich die Korrekturfahnen lese, ändern sich die Modelle sogar noch schneller. Die Genforschung (was auch immer sie wert sein

mag) behauptet, dass der Homo sapiens seit ca. 150.000 Jahren existiert; einige Forscher gehen sogar noch weiter und vertreten die (bereits überholte) »Eva-Hypothese«, die unserer Spezies ein genetisches Alter von 400.000 Jahren zuschreibt, trotz der Tatsache, dass bis jetzt noch kein einziger Beweis dafür gefunden wurde. Vor zwanzig Jahren hatten Linguisten beschlossen, dass die wahrscheinliche Heimat der Indoeuropäer in den weiten Steppen Russlands und Zentralasiens lag. Von dort, so nahmen sie an, bewegten sich Stämme wie Kelten und Germanen westwärts nach Europa. Andere zogen nach Süden, um Indien einzunehmen, oder nach Osten, wie die Tocharier, und gelangten nach China. Heute suchen die Linguisten an anderen Orten nach den Indoeuropäern und vermuten ihren Ursprung zwischen Rhein und Schwarzem Meer, was bedeuten würde, dass die Kelten und Germanen eingeborene Europäer wären, während andere Historiker die Türkei für den Ursprungsort der Indoeuropäer halten. Während man vor drei Jahrzehnten annahm, dass sich die Kulturen unabhängig voneinander entwickelt hätten, betonen moderne Forscher den kulturellen Einfluss der Handelsrouten, von denen viele seit der Steinzeit existierten. Der keltische Adelige, der in einem Hügelgrab bei Hochdorf, Stuttgart, gefunden wurde, hatte einen riesigen Metkessel griechischer Handarbeit in seiner Grabkammer und lag auf einem Metallbett mit Rädern, auf einem Tuch feinster chinesischer Seide. Solche Beweise neigen dazu, engstirnige Denker zu verwirren. Wenn wir zum Thema der Katastrophen kommen, wird das sogar noch schlimmer. In den meisten Mythologien auf der ganzen Welt enden die verschiedenen Zeitalter mit einer intensiven Umwälzung. Nicht so im modernen Darwinismus, der auf der Annahme beruht, dass Veränderungen so langsam vor sich gehen, dass sie niemand je bemerkt. In den 50er Jahren wurde eine Hetzkampagne gegen die Veröffentlichung von Velikovskys Schriften unternommen, und seine Bücher entgingen nur knapp der Verbrennung durch die amerikanische Regierung, da er die ketzerische Behauptung aufgestellt hatte, dass die Menschheit große Katastrophen erlebt hätte und dies sehr gut wieder geschehen könnte. Zu dieser Zeit hatten wissenschaftliche Fundamentalisten entschieden, dass es nie Katastrophen gegeben hat. Heute sind sie bereit einige zuzugeben, wie etwa jene, die zum Aussterben der Saurier geführt hat, bestehen aber darauf, dass die Menschheit nie welche erlebt hat. Ich werde im Folgenden einige der Katastrophen beschreiben — ob sie nun real oder imaginär sind. Was du in diesem Kapitel lesen wirst, ist ein Versuch, eine grobe Zeittafel der Kultur und Magie in Nordeuropa zu erstellen. Alle Daten sind ungefähre

Angaben und können sich während der kommenden Jahre — genauso wie die vorhandenen Beweise — ändern.

Was geschah im alten Europa?

Ab ca. 120.000 v. Chr.: Neandertaler. Die ersten uns bekannten religiösen Bräuche, Bestattungsriten, Kultplätze, erste Symbole, soziale Vorsorge für die Alten und Schwachen.

50.000 v. Chr.: Erstes Auftreten des Homo sapiens. Naturalistische Kunst, abstrakte Symbole, komplexe Sprache, Schmuck, Arbeitsteilung usw.

30.000 v. Chr.: Höhlenmalerei, naturalistische Darstellung von Tieren, Hunderte von Symbolen, halb menschliche, halb tierische Figuren, Schamanismus, Wurzelrunen.

8000 v. Chr.: Ende der Eiszeit: Die Menschen beginnen durch Europa zu wandern. Erste Handelswege für Salz, Feuerstein, Bernstein. Mit der Verbesserung der klimatischen Bedingungen werden die Menschen für kürzere Perioden sesshaft. In Südeuropa werden die ersten Tiere domestiziert.

6000 v. Chr.: Die Landwirtschaft breitet sich nach Norden aus. Die neolithischen Kulturen erstrecken sich entlang der Donau und über Nordeuropa. Sie hinterlassen Hunderte von Tongefäßen, die mit Korn oder Asche gefüllt waren. Britannien wird vom Kontinent abgetrennt und zur Insel.

4500 v. Chr.: Die Megalithkultur breitet sich entlang der europäischen Küsten aus. Steinmonumente, Dolmengräber usw. Reger Handel, möglicherweise Missionsarbeit.

3000 v. Chr.: Erste Phase von Stonehenge und Carnac. Die Megalithkultur ist am stärksten ausgeprägt. Ausgedehnte Handelsrouten entlang der Seewege. Frühe Felskunst in Skandinavien. In Ägypten wird Bronze entdeckt.

2000 v. Chr.: Die Megalithkultur neigt sich dem Ende zu. Das Dolmengrab als Tempel wird durch seine gewöhnliche Verwendung als Hügelgrab ersetzt.

1500 - 1200 v. Chr.: Hier gibt es eine Lücke. Möglicherweise fand eine große Katastrophe statt, die Feuerstürme, Erdbeben, Flutwellen und die Verdunklung des Himmels mit sich brachte. Stämme aus dem Norden ziehen rasch nach Süden. Diese Menschen erobern fast den ganzen Mittelmeerraum, werden aber schließlich von Ramses III. geschlagen.

Ägyptische Priester erfahren von Gefangenen die »Atlantisgeschichte« und zeichnen sie auf. Die phönizische Kultur wird geboren.

1000 - 800 v. Chr. Eine weitere Naturkatastrophe könnte stattgefunden haben.

800 v. Chr.: Keltische Stämme sind in Böhmen zu einer eigenständigen Kultur geworden. Sie breiten sich über das europäische Festland nach Westen aus. Andere Kulturen entstehen aus dem Unbekannten, wie die Griechen, die Etrusker und die Römer.

700 v. Chr.: Erste Gruppen kimbrischer Siedler ziehen von Nordosten durch Europa und breiten sich langsam nach Westen aus. Etrusker erscheinen in Norditalien. Verbreitung von Eisen.

Höhlenkunst aus Lascaux

600 v. Chr.: Griechische Händler errichten in Südfrankreich Kolonien. Kultureller Austausch mit keltischen Stämmen. Handel mit gotischen Stämmen in Südrussland.



Höhlenkunst aus Lascaux

400 v. Chr.: Keltische Stämme besiedeln ganz Nordeuropa. Sie überqueren die Alpen, treffen auf römischen Widerstand und überfallen Rom.

297 v. Chr.: »Galater« (Kelten) überfallen Delphi und ziehen nach Südosten. Nach dem Tode Alexanders, der sie als Söldner beschäftigt hat, siedeln sich mehrere Stämme in Kleinasien und der Türkei an.

270 v. Chr.: Die Kelten werden wieder nach Norden zurückgedrängt. Es gibt keltische Söldner in den meisten europäischen Armeen. Zur gleichen Zeit wird über »germanische« Stämme in Skandinavien und Norddeutschland berichtet.

191 v. Chr.: Rom vertreibt die Kelten aus Italien und besiegt die alpinen Stämme.

113 v. Chr.: Kimbern, Teutonen und gleichgesinnte Stämme ziehen auf der Suche nach Lebensraum von der Nordsee und dem Baltikum über Deutschland bis zu den Alpen.

105 - 101 v. Chr.: Die Römer treffen auf die Kimbern und Teutonen. Die Teutonen ziehen durch Frankreich, und schließlich nach Italien, wo sie niedergemetzelt werden.

58 - 52 v. Chr.: Julius Caesar erobert Gallien.

15 v. Chr.: Besetzung von Süddeutschland (keltisch) durch römische Truppen.

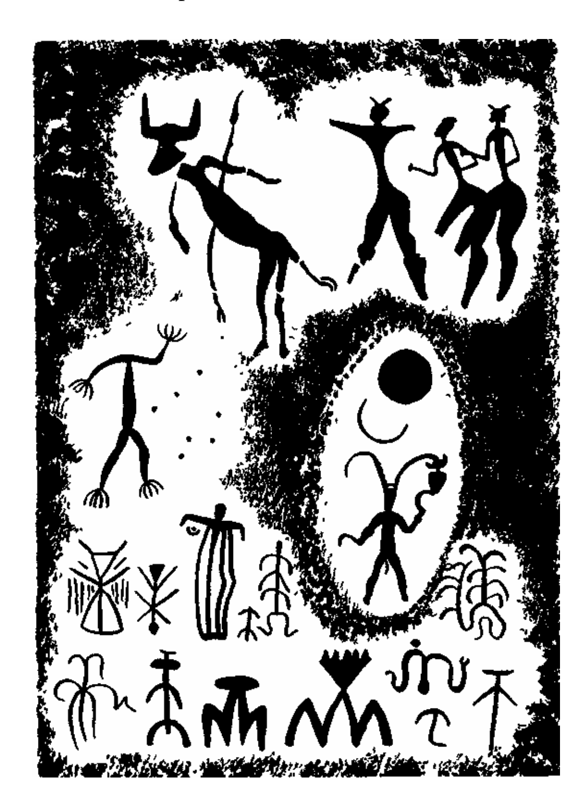
Untersuchen wir nun die wichtigsten religiösen Strömungen. Die Steinzeit hatte ein reiches Erbe an schamanischer Symbolik hinterlassen. Die Magie der Tierformen, d.h. die Anrufung von Tiergeistern und die Verwandlung des Schamanen in tierische Gestalt, war anscheinend sehr beliebt. Höhlenmalereien aus frühester Zeit zeigen wundervolle Tierbilder mit sehr wenigen Menschen dazwischen. Wenn Menschen erscheinen, sind sie oft in halb tierischer Gestalt dargestellt, wie der vogelköpfige Schamane aus der Höhle von Lascaux (siehe Abbildung S. 68) und der schwanenköpfige Zauberer aus der Valcamonica (S. 28).

In späterer Zeit finden wir zahlreiche weibliche Statuetten, von denen viele kein Gesicht haben. Es gibt auch Darstellungen von Jägern, die Hörner tragen, was darauf hinweist, dass die Hauptgottheiten des modernen Wicca aus dieser Periode stammen. Die Symbole dieser Zeit sind oft mit der Jagd verbunden.

Die neolithische Revolution veränderte die Lebensweise. Ihr Hauptsymbolismus ist mit Korn und Frucht, und der Wiedergeburt des Korns aus dem Samen verbunden. Die Menschen begannen sesshaft zu werden, um auf den Feldern zu arbeiten, und umgaben ihre Dörfer mit Wällen

aus Dornbüschen. Die Lebenszyklen wurden gemessen, da die Einteilung des Jahres für die Planung des Landwirts lebenswichtig war. Während der Jäger und Sammler in Monaten oder Jahren plante, plante der Landwirt in Generationen.

So genannte Fruchtbarkeitskulte, die den rituellen Tod und die Wiedergeburt des Kornkönigs feierten, sind für diese Periode typisch. Die unberechenbaren Götter der Jäger wurden durch die leichter berechenbaren Gottheiten der Bauern ersetzt. Es gab mehrere neolithische Kulturen in Mitteleuropa. Die Landwirtschaft wurde in Deutschland um 5000 v. Chr. verbreitet. Über die spirituellen Ansichten der Menschen, die sie betrieben, wissen wir so gut wie nichts. Was sie uns hinterlassen haben, ist ein Erbe aus Keramik. Verborgen im Boden sind Tausende von Urnen und Gefäßen, die, gefüllt mit Korn und Asche, Jahrtausende überlebt haben. Diese Menschen waren vermutlich Indoeuropäer.



Neolithisches Spanien, 4000 - 2000 v. Chr

Wer waren die Indoeuropäer?

Grundsätzlich ist zu sagen, dass sich dieser Begriff nicht auf eine bestimmte Nation oder Kultur bezieht. Die Indoeuropäer kann man auf keiner Landkarte finden. Sie sind eine hypothetische Kultur und ihre Sprache ist eine Rekonstruktion. Diese wurde von Linguisten des 19. Jahrhunderts entdeckt, als sie die Ähnlichkeiten von Begriffen in verschiedenen Sprachen untersuchten. Das Wort »Mutter« z. B. lautet in Sanskrit *Meta*, auf Altgriechisch *Mater* oder *Meter*, auf Lateinisch *Mater*, auf Altpreußisch *Mothe*, *Muti*, auf Altirisch *Mathir*, auf Altslawisch *Mati* und auf Tocharisch *Matar*. Solche Ähnlichkeiten weisen auf Beziehungen zwischen Sprachen hin, und wenn wir herausfinden, dass die ältesten Worte bestimmter Sprachen verwandt sind, können wir ziemlich sicher sein, dass diese Sprachen einen gemeinsamen Ursprung haben.

Die indoeuropäische Sprachfamilie besteht aus zwei Gruppen, den »Kentumsprachen« und den »Satemsprachen«. Kentumsprachen sind Keltisch, Germanisch, Venetisch, Illyrisch, Talisch, Griechisch, Hethitisch, Luvisch und Tocharisch. Satemsprachen sind Baltisch-Slawisch, Albanisch, Thrakisch, Phrygisch, Armenisch, Iranisch und Indisch. Diese beiden Sprachgruppen entstammen einer gemeinsamen Wurzel und einer gemeinsamen Kultur, die sich wahrscheinlich vor 3000 v. Chr. teilte, um in verschiedene Richtungen zu wandern und sich zu vielen anderen Kulturen weiterzuentwickeln. Indem sie die Wortwurzeln studierten, erarbeiteten die Linguisten einen Katalog von Begriffen, die den frühesten indoeuropäischen Kulturen gemeinsam waren. Solche Urworte sind Familien- und Gemeinschaftsbegriffe, Zahlen und Beschreibungen des täglichen Lebens. Wir können ziemlich sicher sein, dass die indoeuropäische Kultur bereits Landwirtschaft kannte, bevor die Sprachen sich auseinander entwickelten, was zu gelehrten Spekulationen über ihre Heimat Anlass gibt. Hermann Hirt behauptet, dass diesen Menschen die folgenden Worte bekannt waren:

Klima: Eis, Hagel, Schnee, Berge, Ebenen, Flüsse, Seen (ob das Meer bekannt war, ist ungewiss).

Werkzeuge: Mahlstein, Spaten, Pflug, Schiff, Sichel, Sieb, Wagen, Achse, Rad, Joch.

Tiere: Hund, Kuh, Vieh, Ziege, Schwein, Pferd, Schaf, Aal, Amsel, Auerochse, Bär, Biber, Biene, Fink, Eichhörnchen, Elch, Ente, Otter, Fuchs, Gans, Eichelhäher, Henne, Hase, Hering, Wiesel, Wild, Krähe,

Stachelschwein, Kranich, Luchs, Laus, Maus, Rabe, Schwalbe, Stör, Wolf.

Bäume: Birke, Eibe, Eiche, Erle, Esche, Kiefer, Haselnuss, Linde, Ulme, Weide

Aus solchen Studien wissen wir, dass die Kentumsprachen von Bewohnern des Waldlands gesprochen wurden, die von der Landwirtschaft lebten, Rinderzucht betrieben und fischten, während die Satemsprachen von Bewohnern trockener Ebenen gesprochen wurden, die Schafe und Rinder züchteten, in einer halbnomadischen Art umherzogen und wenig von Landwirtschaft verstanden.

Nach Lothar Kilian[1] reichen die Wurzeln der indoeuropäischen Völker bis ca. 10.000 v. Chr., d. h. bis zur letzten Eiszeit, zurück. Zu dieser Zeit waren die Menschen Nordeuropas durch die alpine Eisgrenze im Süden und durch das skandinavische Eis im Norden stark eingegrenzt. Kilian vermutet, dass die gemeinsame indoeuropäische Sprache und die helle Hautfarbe unter diesen Bedingungen entstanden sind. Jüngere Forschungen siedeln den Ort ihres Entstehens zwischen Zentralrussland, Schwarzem Meer und Rhein an. Hier finden wir die ältesten indoeuropäischen Wortwurzeln, für die es Beweise gibt.

Dies beendet die Spekulationen über die Frage »Wo kamen die Germanen und die Kelten her?« Denn sie kamen nicht von außen, sondern haben sich dort entwickelt, wo sie waren. Auf der anderen Seite unternahmen einige indoeuropäische Völker ausgedehnte Wanderungen, so wie die Satemgruppen, die um 2000 v. Chr. in Indien auftauchten, die dortige Kultur unterwarfen und sich als Herrscher und Priester einsetzten. Bei genauer Untersuchung gehen die Worte »Priester« und »Brahmane« auf dieselbe Wurzel zurück. Und den germanischen »Wotan« finden wir im indischen Windgott »Vata« wieder. Über einen anderen Zweig der indoeuropäischen Völker, die Tocharier, berichteten die Chinesen um 170 v. Chr., dass sie weniger als 500 km vor Peking siedelten. Linguistische Studien haben, trotz allem, was sie enthüllen mögen, den Nachteil, dass sie völlig abstrakt sind. Der Archäologe, der ein Stück Keramik findet, eine Tonrassel, einen Schädel oder irgendeine Steinanordnung, wird hingegen keine Ahnung haben, mit welcher Sprache diese Dinge verbunden gewesen sein könnten. Heute nimmt die Wissenschaft an, dass die Keramik- und die Becherkultur indoeuropäisch

[1] *Zum Ursprung der Indogermanen* (Bonn 1983).

waren, während die Megalithkultur es nicht war. Zweifellos werden diese Theorien unausweichlich von anderen abgelöst werden.

Die Megalithreligion, benannt nach ihren großen Steinen, ist wesentlich besser bekannt. Es war beabsichtigt, dass die Steine erhalten bleiben. Bis heute symbolisiert der stehende Stein oder Menhir den Phallus des Himmelsgottes, während das Dolmen- oder Hügelgrab den heiligen Schoß der Erdmutter symbolisiert. Die frühen Dolmengräber in der Bretagne dienten ursprünglich als Ritualplätze; es war eine wesentlich spätere Entwicklung, diese Anlagen zur Bestattung von unbedeutenden Häuptlingen zu verwenden.

Einer der faszinierenden Aspekte der Megalithreligion ist, dass sie sich entlang aller europäischen Küsten ausbreitete, von Skandinavien bis Nordafrika, von den Kanarischen Inseln bis in den Nahen Osten. Entlang dieser Küsten und oft bis weit ins Landesinnere hinein wurden fantastische Steinanlagen errichtet, die astronomische Kenntnisse ebenso wie eine beeindruckende Technologie voraussetzten und wahrscheinlich einen Arbeitsaufwand erforderten, der sich unserem Verständnis entzieht.

Was veranlasste so viele Menschen, derart hart zu arbeiten? Wie viel religiöse Anstrengung und Handel sind nötig, um einen Kult wie diesen zu verbreiten? Wie viel Reichtum und Waffengewalt sind nötig, um eine solch unvorstellbare Zahl von Arbeitern wie jene zusammenzubringen, die die Steinstraßen von Carnac, die Heiligtümer in Britannien, die Tempel in Malta und die Ringwälle in Deutschland bauten?

Nun zu den Katastrophen. In den 40er Jahren begann der Anthropologe Immanuel Velikovsky Beweise für die Legenden von der Sintflut zu sammeln. Solche Legenden, die eine oder mehrere Naturkatastrophen beschreiben, sind nicht nur in den Mythologien des Mittelmeerraums, sondern in mehr als 200 Kulturen auf der ganzen Welt verbreitet. In Platos Timeaus (22-23) wird ein ägyptischer Priester zitiert, der berichtet, dass viele Katastrophen über die Menschheit hereingebrochen sind:

> Die größte durch Feuer und Wasser, geringere aus Tausend verschiedenen Gründen. Was mögen sie unter euch (den Athenern) von Phaeton sagen, dem Sohn des Helios, der einmal auf den Wagen seines Vaters stieg und die Erdoberfläche durch Feuer zerstörte, als er den Weg seines Vaters nicht einhalten konnte?

Dies mag zwar in der Form eines Mythos erzählt werden, aber es könnte durchaus wahr sein und sich auf Unregelmäßig keiten in den



Kunst der Megalithzeit

Bahnen der Himmelskörper beziehen, die um die Erde kreisen, und auf die Zerstörung der Erde durch große Brände, wie es am Ende eines Zeitalters oft geschieht. Herablassend vergleicht dieser Priester das athenische Wissen mit »Kindergeschichten«, und spottet, dass sie von einer Flut sprechen, obwohl es in "Wirklichkeit mehrere gewesen sind.

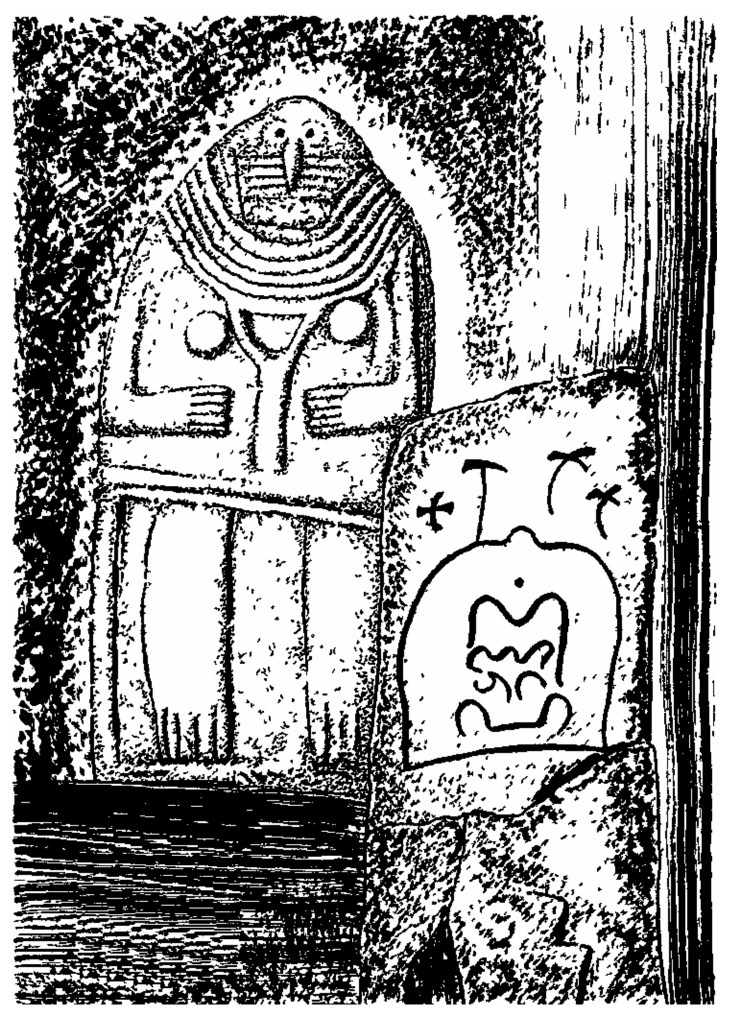
Velikovsky, der eine Unmenge von Daten über solche Katastrophen sammelte, wurde bei den wissenschaftlichen Fundamentalisten seiner Zeit rasch unbeliebt. Er wurde auf die schwarze Liste gesetzt, sein Verleger wurde bestochen und seine Arbeit soweit als möglich ignoriert. Selbst Albert Einsteins Versuche, seine Studien zu unterstützen, wurden nicht beachtet, und als Einstein starb, starb auch Velikovskys Ruf. Die Idee, dass die Menschheit in ihrer frühen Geschichte tatsächlich große Katastrophen erlebt haben könnte, ist für viele immer noch tabu, was darauf hinweist, dass, wie es der Fall ist, die Zivilisation nicht das Endprodukt eines langen und mühsamen Weges zum Fortschritt ist, sondern dass sie, in abwechselnden Zyklen von Ordnung und Barbarei, viele Male existiert hat. Denke an den Exodus der Israeliten, als sie der ägyptischen Sklaverei entflohen. Es heißt, dass Gott das Land der Ägypter mit mehreren Plagen strafte, die anhaltende Dunkelheit, Heuschrecken und Regen aus Blut beinhalteten. Der ägyptische *Papyrus Ipuwer* beschreibt dasselbe Ereignis. Hier, wie auch in der Bibel, lesen wir von einem »Blutregen«, der vom Himmel fiel, alles Wasser rot färbte und die Fische tötete, sodass die Menschen Wasserlöcher in der Nähe des Flusses graben mussten.

»Alle Wasser des Stroms verwandelten sich in Blut«, schrieb Ipuwer, »Plage ist über dem ganzen Land, Blut ist überall.« Sowohl Ipuwer als auch der Autor des *Buches Exodus* berichten, wie die Tiere auf den Feldern starben, genauso wie die Menschen, die sich nicht in ihren Häusern verstecken konnten. Velikovsky fand Hinweise auf denselben Blutregen in der Mythologie der Tartaren und in den orphischen Hymnen. Er wird auch in der *Kalevala* erwähnt, der Sammlung finnischer Zaubersprüche und Sagen. Leider können wir aus diesem Epos nicht viel Nutzen ziehen, da sein Sammler, Lönnerot, in seiner Zusammenstellung des Liedermaterials allzu kreativ vorgegangen ist. Sowohl Exodus als auch Ipuwer stimmen darin überein, dass nach dem Blutregen Sand, Kies, Staub, Felsbrocken und Steine vom Himmel fielen und dass alle Bäume, Pflanzen und die Ernte zerstört wurden. Es folgten Erdbeben, Vulkanausbrüche, Fluten usw., und der Himmel verdunkelte sich für Jahre. Die gleichen Geschehnisse werden auch in anderen Mythologien beschrieben. Die *Edda* ist voller Details zu diesem Thema. Im *Hrafngaldr* Odins verlieren die

Zwerge, die die Erde und die Himmel stützen, ihre Kraft, sodass die Himmel in die gähnende Leere fallen, Erde und Sonne ihren Platz verlieren und die sinkende Sonne scheinbar wieder hochgezogen wird — ähnlich wie in der Episode aus *Joshua* 9.10, die davon berichtet, wie die Sonne ihren Lauf unterbrach, und der Parallele in der Mythologie der Maya, die von einer endlosen Nacht erzählt. Als die Sonne schließlich wieder aufging, kam sie aus einer neuen Richtung. Tatsächlich wurde Herodot von ägyptischen Priestern erzählt, dass es viele Änderungen im Lauf der Sonne gegeben habe und dass in zwei Zeitaltern die Sonne im Westen aufgegangen sei. Der magische *Papyrus Harris* berichtet von einer kosmischen Schlacht zwischen Feuer und Wasser, während der die Erde sich umkehrte und der Norden zum Süden wurde. Ipuwer schrieb, dass die Erde umstürzte und wie Ton auf einer Töpferscheibe taumelte. Dies erinnert an die Mythologie der Navaho, die davon berichtet, dass eines der Zeitalter endete, als die Erdachsengottheit ihren Platz verließ, oder an das *Grottasongr* der *Edda*, das beschreibt, wie das goldene Zeitalter endete, als die zwei Riesinnen Fenya und Menya aufhörten, die riesige Weltenmühle zu drehen. Tatsächlich ist die Edda voller Hinweise auf katastrophale Weltuntergangsszenarien. Oft werden neun Welten genannt, die in den alten Zeiten nicht Orte, sondern Zeitalter bezeichneten. Wie in den älteren Mythologien wurde das Ende der Welt oder eines Zeitalters normalerweise durch eine Katastrophe markiert. Wie der biblische Noah, so entkommt auch der Riese Bergelmir einer großen Flut in einem Boot, während alle anderen Riesen ertrinken. Eine andere Katastrophe fand statt, als der alles umfassende Riese Ymir durch Odin und seine Brüder erschlagen wurde, die aus der Leiche des Riesen eine neue Welt bauten. Solche Weltenzyklen können in den meisten Mythologien gefunden werden. Einige Kulturen, wie die der alten Griechen, kannten vier Welten, ebenso wie die Hopi und Navaho. Die Maya im alten Mittelamerika zählten sieben verschiedene Welten, und das *Visuddi-Magga*, ein klassischer buddhistischer Text, wie auch die Avesta-Literatur aus Persien, sagen dasselbe. Die Chinesen gehen darüber hinaus und beschreiben zehn Zeitalter.

In den *Eddas* wird erzählt, dass am Anfang weder die Sonne noch der Mond oder die Sterne ihre Platz kannten, bis die Herrscher zu den »Richterstühlen« gingen, um die Zeiten und Jahreszeiten festzulegen. Wir können dies als psychologische Metapher verstehen, die beschreibt, wie aus dem Chaos die Ordnung entsteht, wir könnten es aber auch als geschichtliche Begebenheit ansehen. Viele Kulturen kennen Mythen und Geschichten, die dieses Ereignis beschreiben. Nur um dich vor den Kopf

zu stoßen möchte ich anmerken, dass alle bekannten antiken Kulturen das Jahr mit 360 Tagen und den Monat mit 30 Tagen zählten. Wir finden diese Information in den klassischen astronomischen Texten der vedischen Literatur, in der *Bundahish*, einem klassischen persischen Text, aber auch bei den Babyloniern, Assyriern und Ägyptern, in den ältesten griechischen und römischen Überlieferungen, wie auch jenen der Chinesen



Sandsteinmenhir, St. Sernin-Sur-Rance, Aveyron, Frankreich.
Unten: Stele im Dolmengrab Mane Er H'Roeck, Locmariaquer, Bretagne.

und der Maya. Die moderne Wissenschaft versucht dies zu erklären, indem sie behauptet, dass alle falsche Zahlen voneinander abgeschrieben hätten. Um 700 v. Chr. trugen die meisten dieser Kulturen fünf weitere Tage in ihren Kalender ein. Plutarch behauptet, dass in den Tagen von Romulus (8. Jh. v. Chr.), als Rom gegründet wurde, das Jahr noch 360 Tage hatte, und in Griechenland waren zwei der »Weisen von Athen«, Thaies und Solon, die Ersten, die berechneten, dass das Jahr länger als 365 Tage und die Mondzyklen kürzer als 30 Tage waren.

Die *Völuspa* erwähnt die Herrscher auf ihren Stühlen mehrere Male, aber ohne die Daten, die wir gerne sehen würden, da der Text stark entstellt worden ist. In den nördlichen Ländern ist die destruktive Kraft, die das Zeitalter beendet, als Fenriswolf bekannt.

> Er nährt sich vom Fleisch der gefallenen Männer, Und
> besudelt den Saal der Götter mit Blut. Die Sonne
> verdunkelt in kommenden Sommern, Alle Wetter
> wüten: Wisst ihr noch mehr?
>
> *Völuspa,* Vers 33.

Möglicherweise ist das Blut gleichbedeutend mit dem erwähnten »Blutregen«. Wenn der Wolf seine Fesseln sprengt, beginnt die »Götterdämmerung«. Sonne und Mond werden von der Bestie verschlungen und der Fimbulwinter beginnt, ein Winter, der mehrere Jahre andauert.

> Brüder bekämpfen und töten einander,
> Brüdersöhne brechen die Sippe; Arg ist die
> Welt, Ehebruch furchtbar, Schwertzeit,
> Beilzeit, Schilde bersten, Windzeit, Wolfzeit,
> bis die Welt vergeht, Nicht einer will den
> ändern schonen.
>
> *Völuspa,* Vers 37.

Mit dem Ruf des Gjallarhorns bricht die Mittelwelt in Flammen aus. Als die Götter und Helden ausziehen um sich ihrem Schicksal zu stellen, wird die Erde selbst aus ihrer Bahn geworfen.

> Die Sonne erlischt, das Land versinkt im Meer;
> Vom Himmel stürzen die strahlenden Sterne.
> Rauch und Feuer lodern um den Lebensspender,
> Große Hitze steigt zum Himmel auf.
>
> *Völuspa,* Vers 49.

Da dieses Szenario nicht mehr übertroffen werden kann, wird in der nächsten Zeile alles von einer Flut gereinigt, und als diese verschwindet, geht aus ihr eine neu geformte Erde hervor. Das *Vafthrudnismal* sagt, dass Menschen das Feuer und die Flut überleben — »Leben« und »Lebensfunke« sind ihre Namen, sie verstecken sich in Hoddmimirs Wald und nähren sich vom Morgentau, genauso wie die Israeliten sich vom Manna, das vom Himmel fiel, ernährten.

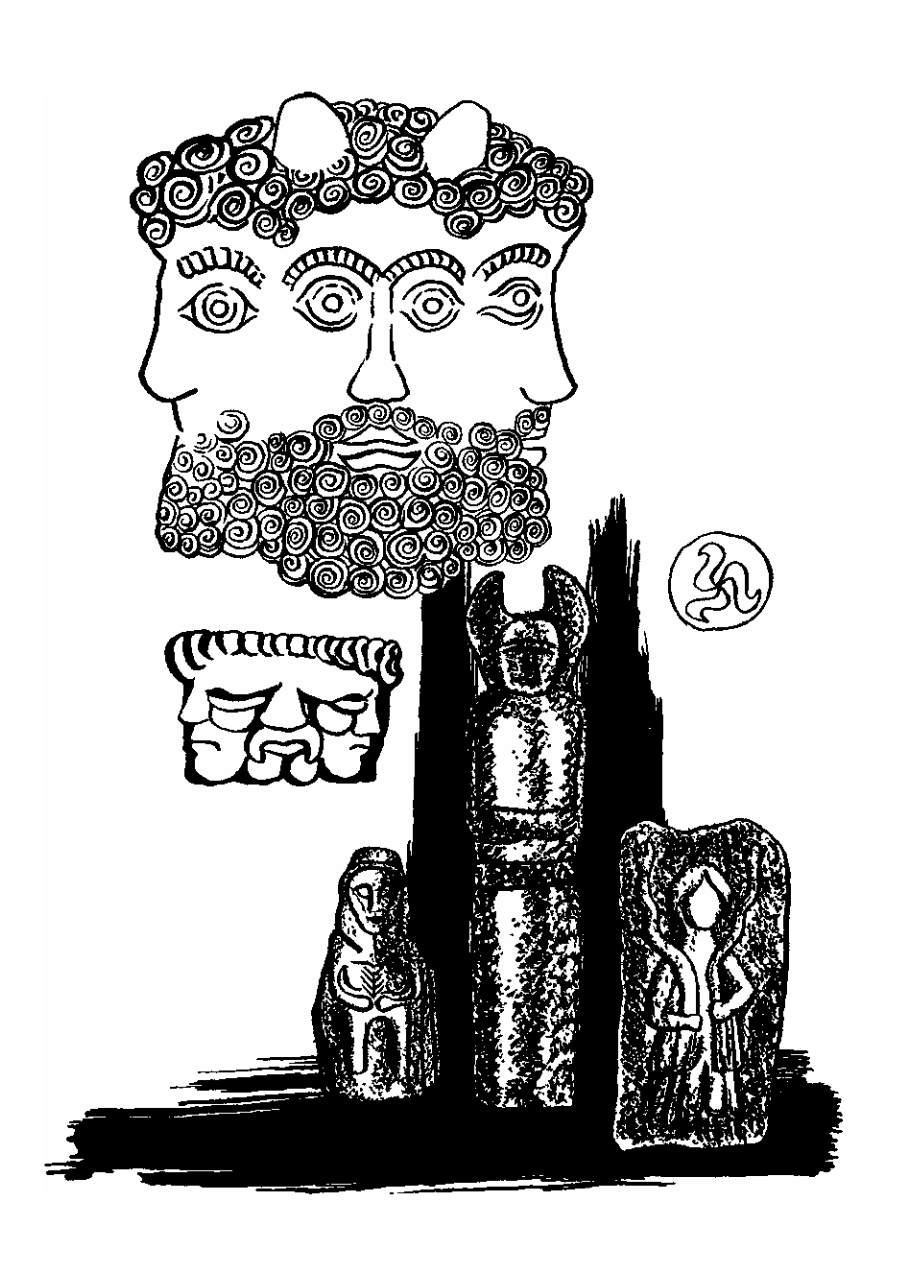
Ob solche Geschehnisse durch vorüberziehende Kometen verursacht wurden, oder durch Planeten, die aus ihrer Bahn geworfen wurden, ist reine Spekulation. Die Geschichten von Sethos II. (ca. 1215 - 1210 v. Chr.) sprechen von einem rotierenden Feuerball mit Namen Sekhmet, der einen wirbelnden Flammensturm versprühte[1].

Tempelinschriften aus Ugarit-Ras-Shamra berichten von dem Stern »Anat«, der irgendwann im 13. Jahrhundert v. Chr. »vom Himmel fiel und die Menschen in Syrien tötete«. Die Zivilisation der Hethiter in der Türkei verschwand zur selben Zeit, wie auch die griechische Kultur, die in der Linear-B-Schrift schrieb.

Die große Katastrophe wird von Spanuth, dessen Forschungen über den Atlantismythos durchaus studierenswert sind, um 1300 v. Chr., und von Velikovsky, der eine andere Zeitrechnung benutzte, um 1500 v. Chr. angesetzt. Eine geringere scheint rund 50 Jahre später stattgefunden zu haben, und eine weitere war nach Velikovsky um 800 v. Chr. geschehen, nach der anscheinend viele neue Kulturen entstanden oder sich neu organisierten. Vielleicht spielten die Kelten auf diese Naturkatastrophen an, als sie Alexander erzählten, sie würden sich vor nichts fürchten, außer dass ihnen der Himmel auf den Kopf fallen könnte.

Nach diesen realen oder imaginären Katastrophen entwickelten sich eine Anzahl moderner Kulturen in Europa. Eine davon ist die keltische. Die Kelten sind auch als Keltoi, Gallier, Galen oder Galater bekannt. Die Geschichte ist sich über ihren Ursprung uneinig. Nach der Zeit der geheimnisvollen »Urnenfeldkultur«, die ein Erbe von Begräbnisurnen hinterließ, taucht um ca. 700 v. Chr. die eigenständige keltische Kultur aus dem Unbekannten auf. Die frühesten bekannten keltischen Siedlungen liegen bei Hallstatt (Österreich), nördlich der Alpen, östlich des Rheins und nahe den Quellen der Donau. Sie benannten diesen Fluss nach einer der ältesten indoeuropäischen Gottheiten, die auch Dana,

[1]Breasted, *Religions of Ancient Egypt*, Bd. III.



Keltische Gottheiten: Frankreich (oben), Deutschland (der Gehörnte), Wales und Südengland

Donna, Dunia, Tana, Tanith, Athena, Diana, Jana, Anna, Anya, Iduna, Tianna, Don oder Kerridwen (Kerr-Idwen) genannt wurde.

Der norditalienische Name Aradia geht ebenfalls auf sie zurück, wie auch die alte keltische Bärengöttin Artia und die bretonische Hl. Anna (die als die Mutter Marias verehrt wird), die walisische Rhiannon, die nordische Nanna (»Blüte«) und die sumerische Inanna. Wie jeder Freund unserer Herrin weiß, gibt es einen gemeinsamen Kern in diesem Glauben, egal wie verschieden die Masken sind, die sie in verschiedenen Ländern trägt. Ihr männliches Gegenstück in der keltischen Mythologie war der zweifache Gott der Höhe und der Tiefe, bekannt als Beli bei den Walisern, Belenus bei den kontinentalen Kelten, als der irische Balor oder Bile mit dem bösen Auge, Pwyll des *Mabinogion*, Belatucador des latinisierten Glaubens oder der nordische Balder. Diese Gottheiten haben alle mit dem Thema des »Himmels und der Unterwelt« zu tun und zeigen, dass die vermeintlichen Unterschiede im indoeuropäischen Glauben viel kleiner sind, als es manche gerne hätten. Selbst die Phönizier kennen einen Baal als Gefährten ihrer Tanith, und wenige Gelehrte haben sich bisher bemüht, Vermutungen darüber anzustellen, wie diese Seeleute aus dem Nahen Osten auf ihre Gottheiten gekommen sein könnten.

Wir sollten die Kelten nicht als ein einziges Volk betrachten. Es gab nie eine zentrale Regierung bei den Kelten, die aus Dutzenden feindlichen Stämmen bestanden. Jeder Stamm hatte seine eigenen Gottheiten — mehr als 400 davon sind bekannt, die meisten nur mit ihrem Namen. Sie prägten ihre eigenen Münzen (eine Kunst, die sie von den Griechen erlernt hatten) und lebten in andauernder Fehde mit ihren Nachbarn. Oft genug bewiesen die jungen Männer ihre Tapferkeit durch Kopfjagd, und die erbeuteten Trophäen wurden geehrt und waren sehr wertvoll. Caesar hinterließ eine beeindruckende Schilderung der keltischen Priesterschaft, der Druiden, die er als Kaste beschreibt. In Caesars Bericht findet man die oft zitierte Geschichte von den grausamen Druiden, die auf verschiedene Arten Menschenopfer praktizierten. Diese Geschichte ist als römische Propaganda bezeichnet worden, um die rücksichtslosen Massaker zu entschuldigen, die der keltischen Priesterschaft: angetan worden waren, wie etwa die Zerstörung eines druidischen Heiligtums, die in Tacitus' *Agricola* beschrieben wird. Einige idealistische Gelehrte gingen sogar so weit, dass sie die Hypothese eines rein symbolischen Rituals aufstellten und eine komplizierte Prozedur erfanden, die mehr an Hollywood als an die Wirklichkeit erinnert: Vielleicht wurden all diese Opfer nicht wirklich verbrannt, sondern es gab

einen geheimen Gang, der zu einem sicheren Ort unter dem Feuer führte, sodass die Opfer nach der Verbrennung wieder geboren herauskommen konnten. Diese Art von symbolischer Darstellung mag für unsere zivilisierten und gelehrten Tage reizvoll wirken, doch für die Kelten war der Tod Wirklichkeit und sie erzählten Julius Caesar, dass ihre Stämme von den Göttern des Todes abstammten. Ein Opfer musste real sein, und was ist schon der Preis eines Lebens in einem Ritual, das das Überleben des Stammes sicherte?

Für größere Opfer konnte man den Göttern Sklaven und Kriminelle anbieten. Es gab jedoch auch eine andere Art von Opfer, das freiwilliger Natur war. Über den gesellschaftlichen Stand der Druiden wissen wir ziemlich genau Bescheid. Die Druiden waren eine Kaste, eine von drei Kasten der keltischen Gesellschaft (Krieger, Priester und Bauern) und die einzige, die keine Steuern bezahlen oder Kriegsdienst leisten musste. Aber sie hatten andere, schwerere Verpflichtungen. In vielen Mythen und Volkssagen gibt es die Beschreibung von Menschen, die Lose aus einem Sack ziehen oder einen Kuchen essen, der einen Pflaumenkern enthält. Der Lindow-Mann ist die erhaltene Leiche eines jungen Kelten, die in einem Moor nahe Manchester gefunden wurde. Er war wahrscheinlich ein Druide. Dies kann man aus dem Fehlen von Narben, die den Körper eines Kriegers gekennzeichnet hätten, oder der Hornhaut, die ein Bauer gehabt hätte, schließen. Dieser Druide hatte sozusagen »den Kürzeren« gezogen. Ein verkohlter Kuchen wurde unverdaut in seinem Magen gefunden. Er war gleichzeitig erwürgt, erschlagen und in die Kehle gestochen worden. Danach hatte man die nackte Leiche in das Moor geworfen. Für weitere Einzelheiten über diese dreifache Tötungsart siehe Tolstoys Studie über den Mythos von Merlin[1].

Die Druiden, zumindest jene der späteren Zeit, waren ein ziemlich blutrünstiger Orden und ihre Gesellschaft war eine reine Theokratie. Wir sollten uns vielleicht an solche Ereignisse erinnern, wenn wir gewisse Hexen über die sogenannte »Weisheit der Alten« reden hören. Andere Hexen machen gern viel Aufhebens über die angeblichen Unterschiede zwischen »keltischer« und »germanischer« Tradition. Aber es ist unsere Perspektive des 20. Jahrhunderts, die diesen Unterschied macht und Gruppen von Stämmen behandelt, als wären sie eine einzige Nation; die Römer konnten keinen wirklichen Unterschied zwischen ihnen feststellen. Beide Gruppen waren großwüchsig und hatten meist helles oder

[1] *The Quest for Merlin* (1985).

rötliches Haar. Beide waren durch zahlreiche innere Fehden zerrissen, sprachen eng verwandte indoeuropäische Sprachen, hatten sonderbare Ideen über Kriegsführung, die beinhalteten, dass Häuptlinge in vorderster Front kämpften und Krieger sich für die Schlacht auszogen, ihre Körper bemalten, ihr Haar mit Lehm beschmierten und sich durch das Singen von Liedern in Kampfeswut steigerten. Schließlich lösten die Römer dieses Problem, indem sie sagten, dass jeder Stamm östlich des Rheins germanisch und jeder Stamm westlich davon keltisch sei. Obwohl dies nicht stimmte, war es wenigstens leicht zu verstehen.



Keltische Münzen, Frankreich, Deutschland, 400 - 100 v. Chr.

Wie es scheint, gehen die germanischen Stämme auf dieselben Ursprünge wie die keltischen zurück, doch tauchen sie später in unseren geschichtlichen Quellen auf. Kimbern und Teutonen entwickelten sich im Norden von Deutschland, in Dänemark, an der Nordsee und im Baltikum. Sie kamen mit den Kelten aus Mittel- und Süddeutschland in Kontakt, schufen eine gemischte Kultur und trafen um ca. 180 v. Chr. in der Nähe der Alpen zum ersten Mal auf die Römer. Wegen des kälteren Wetters und schlechter Ernten waren sie durch Europa gewandert, auf der Suche nach Land, das sie besiedeln konnten. Bis heute streiten sich die Gelehrten darüber, welcher Stamm zu welcher Gruppe von Wanderern gehörte. Die Römer schufen den Namen »Germanen«, indem sie den Namen eines einzigen Stammes, den der Tungri, verwendeten und ihn allen auferlegten. Einige Stämme, die bisher als germanisch galten, im besonderen die Kimbern und Teutonen, werden heute von vielen für keltisch gehalten, und tatsächlich geht das Wort »Teutonen« auf das keltische *Tuatha* zurück, was soviel wie »Volk der Stämme« bedeutet.

Es gibt einige Unterschiede zwischen Kelten und Germanen, die zum größten Teil daher rühren, dass in Österreich, Süddeutschland, Frankreich und der Tschechoslowakei mehr Kelten lebten, die vorwiegend nahe bei oder in großen ummauerten Städten wohnten, während die eher germanischen Stämme sich locker über das Land verteilten und in Gruppen von Dörfern lebten. Die germanischen Stämme hatten, soweit bekannt ist, keine gemeinsame Kaste von Priestern, wie sie die Kelten hatten.

Die germanischen Stämme waren ebenso durch die überlegene Macht einer Industrienation zerstört und korrumpiert worden wie die nordamerikanischen Indianer. Für die Stämme war Ehre von entscheidender Bedeutung. Anders als die römischen Offiziere konnten die Häuptlinge ihre Eide nicht brechen, wie es ihnen gefiel. Sie waren naiv, so naiv, dass die römischen Geschichtsschreiber oft erstaunt waren, für die Verrat, Spionage und falsche Abmachungen eine natürliche Sache waren.

Mehr als ein Jahrhundert lang widerfuhr den Stämmen Unheil, bis sie korrumpiert genug waren, um den Römern auf gleicher Ebene zu begegnen. In diesem Prozess hatten sie das Wahlrecht der Frauen, das Recht der Menschen, ihre Führer zu wählen, und die Pflicht der Führer, in vorderster Front zu kämpfen, abgeschafft. Der germanische Stratege, der den größten Schaden unter den Römern anrichtete, der gefeierte Armin oder Hermann, war ein hochrangiger römischer Offizier, der in Rom erzogen worden war und das Massaker von drei römischen Legionen verursachte, indem er sie verriet.

Genauso klar ist, dass es auch mit der Religion bergab ging. Für die einfachen Kimbern oder Teutonen, die mit ihren Rinderwagen in den Alpen ankamen und Land suchten, um Getreide anzubauen, war Religion eine persönliche Sache. Ihr Glaube passte zu ihrer Wanderung und dem Vieh, das die Grundlage ihres Lebens war, zu den Sternen über ihren Köpfen, dem Feuer, das sie hüteten, und der Doppelaxt, mit der sie Politik machten. Die späte germanische Priesterschaft, wie im berühmten Tempel von Uppsala oder nach der berühmten Schlacht im Teutoburger Wald, tötete Hunderte von Kriegsgefangenen, indem sie sie zum Geschenk für Wotan oder Odin als Gott der Krieger in den Bäumen erhängte.

In der Edda wird uns von den wandernden Äsen (*Aesir*) und den fröhlichen Wanen (*Vanir*) erzählt, die in dem Land lebten, in das die Äsen eingewandert waren. Schließlich, nach einem gewaltigen Krieg, beschlossen die beiden Stämme Frieden zu schließen und Geiseln auszutauschen. Die Äsen sandten Hönir, während die Wanen Njörd sandten. Dann lehrten die Wanen den Äsen die Magie des Landes. Diese Geschichte hat viele gelehrte Interpretation erlebt. Einige sagen, dass die Wanen, die für ihre Fruchtbarkeitsgötter Njörd (der ursprünglich die Göttin Nerthus oder Nehallenia, die Königin des Meeres, war) und dessen Kinder Frey und Freya (die dem Gehörnten Gott und der Scharlachfrau entsprechen) bekannt sind, möglicherweise Symbole für Götter der Megalithreligion waren, während die aggressiven Äsen mit den Göttern der indoeuropäischen Stämme korrespondieren. Tatsächlich gibt es einige Hinweise darauf, dass die Wanen einer matriarchalischen Gesellschaft entstammen, wie in der *Lokasenna* (Vers 34) und durch die großzügige Einstellung von Freya (die »Geliebte«) angedeutet wird.

Frey und Freya tragen in ihren Namen die Wurzeln für Wörter wie Freiheit, Freude oder Friede. Andere sagen, dass die Legende aus der Zeit stammt, als die sächsischen Stämme, die Wotan zu einem Kriegsgott machten, in Skandinavien einfielen. Dort ersetzte (W)odin bald den beliebten Frey als Hauptgottheit.

Es ist interessant, wie sehr sich bestimmte keltische und germanische Götter ähneln. Die Entsprechung von Iduna mit der keltischen Dana habe ich bereits erwähnt. Ein anderer bekannter Fall ist die Verbindung des gewöhnlichen germanischen Wotan mit dem walisischen Gwydion, dem Manawydan des *Mabinogion* und dem irischen Manannan. Wie John Matthews[1] aufzeigt, heißt das walisische *Gwydd* »Baum«, während *Gwyddon* »Magier« und *Gwyddor* »Wissenschaft« bedeutet.

[1] Matthews, John, *Taliesin: Shamanism and the Bardic Mysteries of Britain and Inland*

Wotan ist, nebenbei bemerkt, nicht ganz identisch mit dem nordischen Odin. Odin hatte sich aus Wotan entwickelt, als der Kult durch erobernde Stämme nach Skandinavien gebracht wurde, wobei das W verloren ging und der ursprüngliche Gott des Sturmes und der Raserei als patriarchalische Hauptgottheit eingesetzt wurde. Die ältere Version, Wotan, konnte in beiden Geschlechtern erscheinen, wie von Loki in der *Lokasenna*. (Vers 23 - 25) angedeutet wird, und das gleiche gilt auch für den Blutsbruder Loki, der es hätte besser wissen müssen, als den anderen damit zu beleidigen. Wotan in der alten Version ist ein Gott der Wut und Ekstase, eine Gottheit der Schamanen, wie man noch an seinem Namen erkennen kann: AHD wuot (»wahnsinnig«), GO *wods* (»wütend«, »besessen«), AI *odr* (»rasend«), AE *wod* (»Klang«, »Stimme«, »Dichtung«), AI *odr* (»Dichtung«).

In modernem Deutsch bedeutet Wut »Ärger«, aber in den alten Tagen wurde das Wort für »Wahnsinn« und »Ekstase« benutzt. Als der Gott des heulenden Sturms reitet der wilde Woide über die Felder und treibt die »Wilde Jagd« zu einer irren Verfolgungsjagd an, was bestimmt mehr Spaß macht als der ernste Hauptgott in Walhalla zu sein. Odins Gemahlin Frigg kann ebenfalls in den keltischen Systemen gefunden werden. Hier erscheint sie als Brigg, Brigit oder Bride, wobei sich der F-Laut zu einem B gewandelt hat.

Frigg ist ein anderer Aspekt von Freya (die »Liebende«), doch als man Odin in den Höfen Skandinaviens und Islands als ernsten Patriarchen eingesetzt hatte, war es nicht mehr möglich, dass seine Frau so weitermachte wie Freya, die voll Liebe und offen für alles war. Loki ist ein anderes wunderschönes Beispiel. Diese Figur eines Clowns und Betrügers, der die Priesterfunktion Wotans ausgleicht, erscheint im keltischen Pantheon als solare Figur. Wir begegnen ihm als Lug auf dem Kontinent und als Lugh Lamh Fada (»Licht der langen Hand«) in Irland. Im *Mabinogion* ist er Llew Llaw Gyffes (»der Löwe des sicheren Zielens«), während seine Funktion in der *Edda* die eines Clowns, Betrügers und Zerstörers ist. Das althochdeutsche *loug*, *louc*, *lauc*, *lauga* bedeutet »Feuer«, »Flamme«, »Licht«, während *lugin* »lügen« bedeutet. Aus irgendeinem unerfindlichen Grund machte der christliche Glaube Luzifer aus ihm. Wenn du genau hinhörst, kannst du ihn in diesem Moment mit selbstgefälligem Kichern auf seine Unschuld bestehen hören. Du musst ihm das nicht glauben, er glaubt auch nicht an deine Unschuld!

Während der wiederholten Eroberung und Rückeroberung Mitteleuropas durch die römischen Heere ist viel von der ursprünglichen Naturreligion untergegangen. Die Römer waren tolerant genug, um den Menschen ihren Glauben freizustellen, sie sorgten nur dafür, dass die Priesterschaft ausgerottet wurde. Dies reduzierte einen Großteil der Religion auf örtliche Bräuche. Es ist eine seltsame Tatsache, dass die Römer immer nach neuen Kulten hungerten, um ihren eigenen Mangel an Kultur auszugleichen. Dies machte die Legionen zu einem Treffpunkt für Dutzende von Gottheiten. Es gibt z. B. eine Stele, die besagt, dass ein bestimmter Offizier dem »Mercurius Germanicus«, d.h. Wotan, für den Sieg gegen einige germanische Stämme danken möchte. Ein Römer, der einen germanischen Gott anbetet? Seltsamere Dinge sind uns bekannt: Nahe dem Ort, an dem ich diese Zeilen schreibe, war die alte römische Grenzstadt Nida, der letzte zivilisierte Ort, an dem man ein gutes Bad südlich der Grenze nehmen konnte. In Nida (benannt nach dem Fluss, der seinen Namen von Nydd, oder Nodens, hatte), das heute ein Teil von Frankfurt ist, sind Hinweise auf die folgenden Religionen gefunden worden, die alle bei den Legionen bekannt waren: Jupiter, Mars, Candida, Cybele, Merkur, Mercurius Germanicus, Herkules und Fortuna (Schutzgottheiten der XXII. Legion), Astarte, Mithras, Isis, Nodens, Serapis und Epona. Natürlich war die Verehrung dieser »angenommenen und assimilierten« Gottheiten ein schlechter Abklatsch ihres ursprünglichen Zusammenhangs. Der Isiskult z. B. sah sehr wahrscheinlich nach einem Bordell aus.

Etwas nördlich von hier liegen die Ringwallsysteme des Taunusgebirges. Sie waren das religiöse Zentrum des Stammes der Chatten, der in seinem Heiligtum durch Kaiser Domitianus im l. Jahrhundert gewaltsam zerstört wurde. Es brauchte 25.000 Soldaten — so viele wie Caesar benötigte, um ganz Gallien zu erobern -, um den Widerstand der Chatten zu brechen und jene abzuschlachten, die sich auf ihren heiligen Berg geflüchtet hatten. Die Römer waren zu klug, um einen wichtigen religiösen Ort in der Hand eines rebellischen Stammes zu lassen. Ein Aspekt des heidnischen Glaubens, der unter römischer Herrschaft gedieh, war die keltische Verehrung heiliger Quellen und Brunnen. In vorrömischen Zeiten pilgerten die Menschen zu den heiligen Quellen, »um das Wasser zu nehmen«. Unter römischer Herrschaft wurden viele dieser Quellen mit Steinen geschmückt, die drei Göttinnen, die »Matrona«, zeigten. Sie wurden zu Zentren kleiner Dörfer voller Schreine und Hotels.

Als das Römische Reich zu zerfallen begann, war wenig von der ursprünglichen heidnischen Religion übrig geblieben. Als nächstes kamen

die Hunnen und besetzten das ganze Land östlich des Rheins mit Hilfe ihrer gotischen Verbündeten. Die Goten waren ein südgermanischer Stamm, der sich vor der Freundschaft mit den Hunnen in Südrussland angesiedelt hatte. Sie blieben Heiden, wenngleich auch von eher blutrünstiger Art, während westlich des Rheins die Franken und Alemannen christliche Ideen einführten.

Um 600 n. Chr. begannen die ersten Missionare von denen die meisten Iren und Briten waren, ihre Aktivitäten auf dem Kontinent. Es mag überraschend erscheinen, dass ihnen ihr fanatisches Verhalten nicht sofort einen Schwerthieb auf den Kopf und eine direkte Fahrkarte ins Jenseits eingebracht hatte. Diese Menschen glaubten ernsthaft, dass sie eine gottgefällige Arbeit leisteten, wenn sie heilige Quellen tauften, Kultplätze zerstörten, Klöster in heiligen Hainen errichteten und die alten, dem Donar geweihten Donnereichen fällten. Viele Steinheiligtümer der Megalithzeit wurden zerstört, damit aus den Steinen Kirchen gebaut werden konnten, und seltsamerweise setzten die einfachen Leute, die lange ohne richtige Religion ausgekommen waren, dem sehr wenig Widerstand entgegen.

Später, als die Macht des Staates hinter der Kirche stand, kam noch mehr Leben in die Sache. Oft genug wurden Heiden betrunken gemacht oder geschlagen, bis sie bewusstlos waren. Dann segnete und taufte sie ein Priester, und als sie aufwachten, stellte man sie vor die Wahl entweder Christ zu sein oder sofort zu sterben. Als Karl der Große 804 die Sachsen unterwarf, verschwand die letzte heidnische Kultur in Mitteleuropa. Eine Unzahl heidnischer Städtenamen, besonders jene, die »Wotan« enthielten, wurden geändert, wobei Karl bescheidenerweise seinen eigenen Namen als Ersatz zur Verfügung stellte. Während Karl der Große als »Sachsenschlächter« bekannt wurde und den heidnischen Glauben unterdrückte, um seine Eroberungen zu legitimieren, begann sein Sohn Ludwig der Fromme eine »Hexenjagd« mit der Absicht, alle heidnischen Gedanken, Bräuche und Formen der Verehrung auszurotten.

Einige Gelehrte schätzen, dass im Namen von Jesus Christus rund 11 Millionen Hexen getötet wurden. Andere sind in ihren Schätzungen vorsichtiger, ganz abhängig von der jeweiligen Definition der Bezeichnung »Hexe« oder »Heide«. Bis heute haben sich die Kirchen zu keinem dieser öffentlichen Blutopfer bekannt. Diese Zahl beinhaltet alle Arten von Heiden, Ketzern, Heilern, Wahnsinnigen, Astrologen, Alchimisten, Freidenkern, Außenseitern, Zigeunern und besonders jene, deren Besitz für die Kirche und den König von Interesse waren. Sie beinhaltet auch

jede Menge unschuldiger Zuschauer, die in der allgemeinen Hysterie beschuldigt wurden. Ziemlich oft teilten sich Kirche und König den gesamten Besitz des Beschuldigten, was jedes Mitglied der Gesellschaft, sogar die Reichen, zu möglichen Zielen für die Anschuldigung der Hexerei machte.



Keltisch: Fibel von Oberwittighausen, 500 - 300 v. Chr., Statue aus Noves, Tarasque, 300 v. Chr., Schädelornament, Tempel von Eniremont, 200 v. Chr.

Was geschah mit dem heidnischen Glauben?

Ohne intakte Religion wurde ein Großteil des alten Glaubens stark verzerrt. Die ländliche Bevölkerung bewahrte in zahlreichen Bräuchen viele der alten Sitten. Davon zeugen Volksbräuche wie das Mittsommerfeuer, der Grüne Mann (ein Kind in Birkenzweige gekleidet), der den Frühling in das Dorf bringt, oder Märchen wie jene, die von den Gebrüdern Grimm gesammelt wurden. Wusstest du, dass die Frau Holle aus dem Märchen ursprünglich die dunkle Göttin Helja der Unterwelt war? Selbst die Kirche konnte das heidnische Fest Ostern nicht abschaffen, das nach der Frühlingsgöttin Ostara/Oestre benannt ist, deren Symbole der Birkenzweig, der Hase und das Ei der Fruchtbarkeit sind. Es könnte Ostara gewesen sein, die Tacitus zum Glauben veranlasste, dass die Germanen Isis verehren. Isis ist, wie man wissen muss, der griechische Name für eine ägyptische Göttin, deren Name wahrscheinlich »Ast« ausgesprochen wurde.

Festmahle, mit oder ohne Saufgelage, waren ein wichtiger Aspekt des heidnischen Lebens. Moderne Heiden feiern gern acht jahreszeitliche Feste, entsprechend den acht Beinen von Odins Pferd, um sich mit dem Zyklus des jährlichen Wechsels in Einklang zu bringen. Vier dieser Feste beziehen sich direkt auf das Verhältnis von Tag und Nacht, nämlich die Feste der Sonnenwenden zu Mittsommer und Mittwinter und die Tag-undnachtgleichen im Frühling und im Herbst.

Vier andere Feste finden zwischen diesen Zeiten statt. Dies sind der Anfang des Winters und des neuen Jahres um den ersten November; die Licht- und Herdriten des frühen Februar, wenn der Winter am kältesten ist; die Feier des wieder geborenen grünen Waldes im Mai und das Erntefest im August, wenn Lughs Hitze über dem Land ist.

Diese vier Riten, die für gewöhnlich in einigen keltischen Ländern zu finden waren, beziehen ihre Bedeutung aus dem landwirtschaftlichen Jahr. Ihre Daten ergeben sich nicht aus der Bewegung der Sonne oder der Länge des Tages, sondern beziehen sich auf Geschehnisse im ländlichen Leben. Das neue Jahr z. B. wurde gefeiert, wenn der Winter kam, wenn die Wilde Jagd, angeführt von Wotan, Odin, Gwyn ap Nudd oder Arthur, in den Sturmwinden tobte, die Äste kahl streifte, die Bäume bog und den Wald für den Schneefall reinigte. In einem Sinn begann das neue Jahr, wenn die Arbeit des alten Jahres getan war, wenn man alle Vorräte angelegt hatte, die Ernte, die Früchte, Beeren und Nahrungsmittel getrocknet waren und die Leute bereit waren, sich der dunklen Jahreszeit

zu stellen. Oder denken wir an das Maifest, das gefeiert wurde, wenn die warme Jahreszeit begann. Obwohl moderne Heiden gern darauf bestehen, dass dieses Fest in der Nacht zum 1. Mai gefeiert wurde, gibt es viele ländliche Orte, wo der Maibaum nicht aufgestellt wird, bis der Wald grün ist, auch wenn dies den Ritus bis Juni verzögert. Dieselbe Überlegung trifft auch für das Erntefest zu, von dem manche behaupten, es falle auf den ersten August, während andere darauf bestehen, dass es zum darauf folgenden Vollmond gefeiert wurde. Tatsächlich variiert die Erntezeit von Jahr zu Jahr, was ganz vom Wetter abhängig ist. Manchmal wird das letzte Korn im Juli geschnitten, in anderen Jahren im August, und oft verzögert sich die Ernte auch, wenn einige Regentage die Arbeit unterbrechen. Traditionell begann das Erntefest, wenn aus dem letzten geschnittenen Korn eine Puppe hergestellt und zum Fest nach Hause getragen wurde. Ein solcher Korngeist wurde als grimmige Wesenheit betrachtet, der geschmeichelt und die besänftigt und gefüttert werden musste, damit das Korn im nächsten Jahr wieder geboren würde. Es ist unwahrscheinlich, dass ein einfacher Heide die Ernte geschnitten hätte, um dann mit den Ritualen des Kornkönigs auf ein festes Datum zu warten, da solche Verzögerungen als gefährlich angesehen wurden.

Die christliche Kirche übernahm ziemlich viele heidnische Feste und setzte sie auf bestimmte Tage fest, was eher dem modernen Denken entspricht. Es ist schwierig, eine einzige europäische Kultur zu finden, die alle acht Feste feierte. Obwohl die Tagundnachtgleichen für die Priesterschaft zweifellos von astronomischer Bedeutung waren, gab es im nördlichen Europa so gut wie keine volkstümlichen Riten, die mit ihnen verbunden waren. In den meisten keltischen und germanischen Mythologien fehlen die Tagundnachtgleichen völlig. Genauso ungewiss ist die Feier der germanischen Winterfeste. Die nordische Literatur ist sich über durchschnittlich drei Winterfeste einig, von denen eines am Anfang, eines in der Mitte und eines am Ende des Winters gefeiert wurde. Diese drei Winterfeste waren große Feste mit vielen Gästen aus der ganzen Gegend, während die Feste in der warmen Jahreszeit wesentlich kleiner waren, da die Leute im Sommer normalerweise zu beschäftigt waren, um zu reisen oder tagelang zu trinken.

Eines dieser Winterfeste ist Jul, ein Wort, das heute für die Wintersonnenwende verwendet wird. In den verschiedenen Sagen konnte sich der Name Jul auf jedes dieser Winterfeste beziehen. Ebenso unklar ist, welches dieser Feste das größte war. Je nach ihrem Reichtum feierten einige Adelige wochenlang, während sich andere nur ein kurzes, drei Tage

dauerndes Gelage leisten konnten, das von einer Woche Kopfschmerzen gefolgt wurde.

In Skandinavien gingen die Rituale des Maibaums, in denen das frische Grün gefeiert wurde, und das Mittsommerfest ineinander über. Dies ist kaum verwunderlich, da in diesen Ländern Frühling und Sommer sehr eng beisammen liegen. In der Gesellschaft der Wikinger war die Sommersonnenwende häufig ein geringeres Fest, da im Sommer viele Mitglieder des Stammes unterwegs waren, um Handel zu treiben und zu plündern. Als interessantes Detail sei bemerkt, dass für die meisten Heiden der Tag mit dem Sonnenuntergang endete, sodass der neue Tag mit der Nacht begann, d.h. mit Zeit und Gelegenheit zum Feiern. Auf dieselbe Weise begann das neue Jahr mit dem Winter und vielen Festen, vor dem Frühling und der Zeit der Arbeit. Es scheint, dass der keltische/germanische Geist den neuen Tag zu beginnen pflegte, indem man den ganzen Abend feierte, gefolgt von gutem Schlaf und ein wenig Arbeit. Vergleiche dies mit dem römischen Jahr, das im März begann, oder mit dem Tagesrhythmus unserer Zeit. Heutzutage beginnt der Tag am Morgen, mit Arbeit, wonach wir ein bisschen feiern können (sobald es dunkel ist), bis alles des Nachts in schläfriger Bewusstlosigkeit endet. »Erst die Arbeit, dann das Spiel« ist eine moderne Idee, und eine, die die Heiden der alten Zeit sehr seltsam gefunden hätten.

Die Zeit zwischen der Wintersonnenwende (Thomas) und dem 6. Januar (Dreikönigstag) war im katholischen Jahr als die Zeit der Wilden Jagd bekannt, während im alten Glauben die Wilde Jagd den ganzen Winter lang stürmen konnte. Während dieser Zeit ist der Jahreszyklus offen und alle verdrängten Geister der alten Zeit sind frei, ihren Spaß auf der Erde zu treiben. In ganz Europa markieren Bauern und Katholiken ihre Türen mit einer Kreideinschrift, die so aussieht:

+ 19 + C + M + B + 93 +

Dies dient zur Anrufung des neuen Jahres und der Heiligen Drei Könige, um die Wilde Jagd fern zu halten. In dieser Jahreszeit zwischen den Jahren brüllen Wotan und die Walküren durch die Nacht, gefolgt von den Legionen der Toten, den Geistern des Chaos und den Seelen der Ungeborenen. Tiere können sprechen, Elfen erscheinen einsamen Betrunkenen, Rinder werden verrückt, die Milch wird sauer, Frauen empfangen unerwartete Kinder, Ahnen stehen aus ihren Gräbern auf und man kann seltsame Jäger im Wald sehen, wie sie fröhlich auf gespaltenen

Hufen tanzen. Kurz, jeder genießt eine sehr notwendige, wundervolle Zeit. Segen den Königen unter dem Hügel!

Ich hoffe, ich habe klar aufgezeigt, dass sich alle magischen Traditionen des alten Europa gegenseitig beeinflusst haben und dass mit jedem neuen Zeitalter die Formeln der alten Zeit der neuen Welt angepasst wurden. Es ist nicht unsere Aufgabe, irgendeine »wahre alte Tradition« wieder zu erwecken. Es gibt Hexen und Heiden, die diese fantastische Wahrheit suchen, da sie denken, dass ihnen der alte Weg eine gewisse Sicherheit bietet, die sie in modernen Zeiten nicht finden können. Ich glaube nicht, dass eine solche Tradition existiert, noch denke ich, dass sie

gebraucht wird. Wir leben in einer modernen Welt, die versucht Wege zu finden, Frieden zu bewahren und einer ökologischen Katastrophe zu entgehen. Die Lösungen der alten Zeit passen nicht zu dieser Aufgabe. Wir müssen neue Lösungen finden, die zum neuen Äon passen. Lasst uns mit dem Fluss tanzen und in ruhigem Flug das Gleichgewicht halten!



7

Runen und Faschismus

Dieses Kapitel soll einen Einblick in den Gebrauch und Missbrauch der keltischen und germanischen Naturreligion während des 20. Jahrhunderts geben. Es ist dies ein wichtiges Thema, da für viele Okkultisten die Runen aufgrund ihrer Verwendung durch die Nazis belastet sind. Es ist auch ein recht kompliziertes Thema, da die meisten »Fakten« über die esoterischen Aspekte des Dritten Reichs nicht bewiesen werden können. Es gibt Gerüchte, Klatsch und natürlich viele Geschichten von Leuten, die angeblich zuviel geredet haben und dann verschwunden sind.

Da ich selbst kein Nazi bin, habe ich zu diesen Kreisen, die über die okkulte Seite des Nationalsozialismus informiert sein mögen oder auch nicht, keinen Zugang. Wenn du die Menschen auf der Straße darüber befragen würdest, würdest du wahrscheinlich feststellen, dass es sehr wenige Leute in Deutschland gibt, die sich überhaupt des esoterischen Dogmas der Nazis bewusst sind. Jene, die sich an den Krieg erinnern, erzählen dir vielleicht, dass die Schulkinder über germanisch-isländische Mythologie lesen mussten, dass es Runenzeichen auf bestimmten Uniformen und Flaggen gab und dass die Kinder einige der alten heidnischen Feste feiern mussten. Wahrscheinlich würde man dir auch erzählen, dass es nichts Esoterisches an der ganzen Sache gab. Nur ein paar alte Bräuche, die vom Staat wieder belebt wurden. Wenn du nach den Runen fragst, bekommst du wahrscheinlich ein Schulterzucken zur Antwort, vielleicht etwas von wagnerianischer Mythologie, und ein unwohles »Nun, das ist Nazizeug, nicht?« Für die meisten, die sich an den Krieg erinnern, sind diese Erinnerungen ziemlich unangenehm und werden lieber vergessen. Es ist kein Zufall, dass die meisten Bücher, die sich mit der esoterischen Nazignosis beschäftigen, wie *Hitler's Secret Science* oder die Arbeiten von Pauwels und Bergier, außerhalb von Deutschland geschrieben wurden.

Wie viel Magie gab es in Nazideutschland?

Ein neueres Buch von Pfarrer Haack (der von der katholischen Kirche beauftragt wurde, jede neue Religion oder jeden neuen Kult zu erkunden)

gibt einige interessante Einblicke. Haack listet einige prominente Mitglieder der Thule-Gesellschaft auf. Diese Gruppe war ein nationalistischer Orden, der den Aufstieg der nationalsozialistischen Partei finanzierte und ihre Führer mit Geld, Dogma und einem gewissen Maß an magischer Ausbildung versah. Sie bildeten Hitler aus, der zuvor ein Niemand gewesen war, stellten eine geheime Doktrin zur Verfügung und halfen die Wahlen zu Gunsten der Nazis zu fälschen. Die Mitglieder der Thule-Gesellschaft waren unter anderem: Adolf Hitler, Führer und Reichskanzler; Rudolf Hess, Stellvertreter des Führers; Hermann Göring, Reichsmarschall; Heinrich Himmler, Reichsführer der SS und Reichsmarschall; Alfred Rosenberg, Reichsminister; Hans Frank, Reichsminister und Generalgouverneur von Polen; Julius Streicher, SA-Führer; Professor Karl Haushofer, Generalmajor i.R.

Nicht alle diese Leute waren aktive Okkultisten, da die Thule-Gesellschaft nicht nur ein esoterischer Orden, sondern auch ein politischer Klub war. Die Thule-Gesellschaft wurde von Freiherr Rudolf von Sebottendorf geleitet, dem Autor eines Buches über türkische Freimaurerei, das bestimmte Handgesten und Konzentrationsübungen lehrte. Zwei berühmte Okkultisten, Guido von List und Jörg Lanz von Liebenfels waren ihre geheimen Meister.

Wie viel Magie übten diese Leute aus?

Einige Quellen sehen die gesamte Nazibewegung als einen Fall von schwarzer Magie, während andere der Meinung sind, dass die meisten Mitglieder der Thule-Gesellschaft einfach abergläubisch und machthungrig waren. Wenn wir die geschichtliche Entwicklung betrachten, dann stellen wir fest, dass die Thule-Gesellschaft eine etwas verrückte, rechtsgerichtete Organisation war, die der Machtergreifung der Nazis vorausging. Diese Leute beschäftigten sich damit, eine »nationale Identität« wiederherzustellen, indem sie isländische Sagen mit Wagneropern mischten und versuchten, den »ursprünglichen Deutschen« wieder zu erwecken, der überall fehl am Platze gewesen wäre, außer in Bayreuth. Solche Bewegungen gab es in den meisten europäischen Ländern. Zur selben Zeit erfanden die Franzosen eine rein gallische Rasse, während Britannien in einer keltischen Sentimentalität schwelgte, und natürlich bestand jeder darauf, dass seine eigenen Vorfahren einer reinen und idealen Rasse angehörten, die nichts mit dem Rest von Europa zu tun hatte. Diese »keltischen«,

»gallischen« und »germanischen« Bewegungen waren durch blinde Romantik, heroische Ideale, Naivität und das überwältigende Bedürfnis nicht nur etwas Besonderes, sondern etwas Überlegenes zu sein gekennzeichnet.

Als die NSDAP 1933 an die Macht kam, lieferte die Thule-Gesellschaft das nötige Dogma, um eine Staatsreligion zu schaffen. Diese Religion wurde nach und nach entwickelt. Da die meisten älteren Menschen Christen waren, richtete sich die Indoktrinierung zum größten Teil auf die Kinder, mit dem Ziel das Christentum auf lange Sicht ganz auszulöschen. Die Substanz dieser neuen Religion bestand aus einer seltsamen Mischung von Legenden der *Edda*, Grimms Märchen, Wagneropern, alten ländlichen Bräuchen, Gralsmythen und einer Menge von Material, das die SS-Expedition unter Karl Haushofer aus Tibet mitgebracht hatte. Tibet, oder vielmehr *Schampulah*, wurde als die Heimat der arischen Rasse betrachtet. Folglich wurden mehrere SS-Expeditionen ausgesandt um die Berge zu erklimmen, den Dalai Lama zu treffen, den Eingang zum Erdinneren zu suchen und esoterische Symbole wie die Swastika mitzubringen. Sie luden auch eine Anzahl tibetischer Mönche ein (die Gerüchte reichen von 200 bis 2000), die vergiftet aufgefunden wurden, als die amerikanische Armee in Berlin einmarschierte.

Inzwischen bemühte sich die Thule-Gesellschaft intensiv um die Erlangung von »geheimem Wissen«. Die SS überfiel alle okkulten Orden, die nicht mit den Nazis zusammenarbeiten wollten. Der Leiter der Fraternitas Saturni, Gregor A. Gregorius, wurde gebeten, »wissenschaftliche« Arbeit zu leisten und ein Parfüm herzustellen, mit dem man große Menschenmengen manipulieren konnte. Gregorius weigerte sich und floh. Andere, unglücklichere Menschen, beendeten ihre Tage in den Konzentrationslagern.

Es gab eine Anzahl höchst bizarrer Projekte, die von Pauwels und Bergier erwähnt werden, wie die Suche nach der hohlen Erde, die »Welteistheorie« usw. Einige behaupten, dass die SS einige Tausend Soldaten nach Brasilien sandte, die Gerüchten zufolge bis heute tief im Dschungel in mystischen Ruinenstädten älterer Rassen leben und alle töten, die so unglücklich sind, über sie zu stolpern. Wie bei allen Geschichten über das Dritte Reich wird das Bild durch Mythologie und Aberglaube verzerrt. Fanatiker werden nicht durch Fakten, sondern durch Fantasie geschaffen, besonders wenn die beiden nicht auseinander zu halten sind.

Wie verhält es sich mit den Runen?

Obwohl das Altenglische Runengedicht in Deutschland bekannt war (einer der Gebrüder Grimm hatte ein kleines Buch darüber geschrieben), wurde dieses Material aus irgendeinem Grund ignoriert. Guido von List machte hingegen ein Runensystem aus achtzehn Runen bekannt, das er in einer Zeit, in der er aus unbestimmten Gründen blind war, komplett mit neuen Namen empfangen hatte. Von Lists Runensystem war offensichtlich die Basis, auf der viele andere reaktionäre Runendilettanten ihrer seltsamen Strukturen aufbauten. Von List veröffentlichte seine neue und verbesserte Runenreihe und gab für jedes Zeichen einige »Meditations-aphorismen« an. Hier sind einige Beispiele. Sie sagen mehr über die Denkweise der Nazis in Bezug auf Kampf, Kontrolle und Herrschaft als über die Runen selbst aus.

ᛋ : »Der schöpferische Geist muss siegreich sein!«

ᚴ : »Achte das uralte Feuer!«

ᛁ : »Durch das bedingungslose Bewusstsein der eigenen geistigen Macht können die Wellen kontrolliert, gefroren und zu Eis verhärtet werden. Nicht nur die Wellen (oder der Wille allein), sondern alles Leben gehorcht dem Meisterwillen!«

ᛡ : »Umarme alles in dir selbst und du wirst alles beherrschen!«

ᚠ : »Dein Blut ist dein größter Schatz!«

ᚱ : »Ich bin mein Stab (Recht), dieses Recht ist unverletzlich, daher bin ich unverletzlich, weil ich mein Recht bin!«

Interpretationen anderer Runenexperten aus dieser Zeit sind um nichts leichter verdaulich:

ᚾ : »Durch Schmerz, Versagen, Not, Versuchung und Leiden wurde mir das wahre Leben bewusst!« (Kummer.)

ᛁ : »Ich werde selbst-bewusst alles erfahren, selbst-bewusst alles tun, selbst-bewusst mein eigen sein!« (Marby.)

ᚱ : »Ich bin mein eigen Recht und Ritter!« (Kummer.)

Einen meiner liebsten Aphorismen gibt Karl Spiesberger in seinem Buch *Runenmagie* (aus dem alle diese Zitate stammen). Man höre und erschaudere:

ᛦ : »Der irreführende Wahnsinn der Materie zersplittert vor dem Erwachten! Kraft siegt über die Lust der Sinne! O heilige Macht der Runen! Erlöse mich von dem Wurzeldämon der weiblichen Natur! Frau sei menschlich!«

Es wird kaum überraschen, dass diese Art von esoterischem Müll zu hoch exzentrischen Systemen mystischer Einsicht führt. Die folgende Zuordnung von Runen, Göttern, Götterheimen und alten Monatsnamen zu den Tierkreiszeichen wurde von der Guido-von-List-Gesellschaft während des Krieges geschaffen. Sie wird immer noch verwendet und durch den »Armanenorden« verbreitet, der die von List begründete Tradition bis heute fortfuhrt.

Runen	Heim	Götter	Monats-namen	Tier-kreis
ᛝ ᛁ	Gladsheim	Ziu-Tyr, Ostara, Magni	Ostermond	♈
ᚠ ᚴ	Alfheim	Freya, Gerda, Nerthe, Freyr-Fro	Wonnemond	♉
ᛚ ᛋ	Ydalir	Bragi, Idun	Brachet	♊
ᛞ ᛗ ᛊ	Sökkwabek	Saga, Urd, Nanna, Wilbert, Loki, Hodur	Heuert	♋
ᛖ ᚾ ᛦ ᚨ	Breidablick	Balder, sif, Werdandi	Ernting	♌
ᛈ ᚢ	Volkwang	Frigg, Hertha, Hönir, Skuld	Scheiding	♍
ᚱ ᚼ	Glitnir	Forseti, Gefion	Gilbhart	♎
ᛃ ᛟ	Walhall	Holle, Odin-Wotan	Neblung	♏
ᛜ ᚦ	Trudheim	Donar-Thor, Drei Nornen	Julmond	♐
ᛒ ᚾ	Thyrmheim	Skadi, Widar, Uller...	Hartung	J
ᚹ ᛉ	Himminbjorg	Heimdall, 13 Walküren	Hornung	♒
ᛏ ᛦ	Noatun	Eir, Hel, Ran, Njörd	Lenzing	♓

Wenn diese Tabelle irgendetwas beweist, dann ist es die hoffnungslose Verwirrung der Nazignosis. Was die Nazis wirklich glaubten, ist ein Rätsel, das nicht gelöst werden kann. Wie in den meisten traditionellen Orden gab es unterschiedliche Instruktionen für verschiedene Grade der Hierarchie. Jeder dieser führenden Nazis war mit Intrigen beschäftigt und versuchte mehr Macht, Einfluss und Geheimnisse zu erlangen, und als sich

der Krieg gegen sie wendete (wie es das tibetische Staatsorakel und Hitlers persönlicher Astrologe angeblich vorhergesagt hatten), kam eine gehörige Portion Paranoia mit ins Spiel. Himmler, so wird behauptet, soll ein SS-Forschungsteam ausgesandt haben, um den Heiligen Gral zu finden, während andere magischen Schmuck und Waffen geflüchteter Magier an sich zu bringen versuchten, da sie dachten, dass ihnen der Besitz solcher Geräte die Macht verleihen würde, Wunder zu wirken.

Die Runen und die verschiedenen populären Symbole sollten die Massen beherrschen. Den Nazis war sehr wohl bewusst, dass die Freisetzung emotionaler Energie mit bestimmten Symbolen verbunden werden kann und dass diese Symbole in der Folge benutzt werden konnten, um die gewünschte emotionale Reaktion willentlich herbeizuführen. Solche Dinge werden in den meisten Staaten benutzt, wie jeder Magier wissen sollte. Ich glaube aber nicht, dass die emotionale Hysterie, die die Nazis heraufbeschworen hatten, eine bleibende Wirkung auf die Runen ausgeübt hat. Die Runen haben schließlich eine große Kraft und ein Bewusstsein, das nicht nur aus kultureller Konditionierung entsteht, sondern auch aus ihrer tief verwurzelten Übereinstimmung mit der Struktur unseres Geistes. Die Nazis, die diese älteren Verbindungen ignorierten, dachten, dass sie diesen Symbolen eine völlig neue und künstliche Bedeutung auferlegen konnten, und erwarteten, dass das System so funktionierte, wie sie es sich vorgestellt hatten. Wie die Geschichte zeigt, funktionierte das nicht. Wenn sie eine neue Symbolik entwickelt hätten, hätten sie diese möglicherweise so »aufladen« können, wie sie es beabsichtigt hatten. Was jedoch in Wirklichkeit geschah war, dass sie ein Phänomen, das sie nicht verstanden, umzubenennen und zu kontrollieren versuchten.

Bis zu einem gewissen Grad funktionierte die Assoziation der Runensymbole mit emotionaler Energie. Wenn du Leute auf der Straße fragst, an was sie sich in Zusammenhang mit den Runen erinnern können, werden diese Symbole meistens mit Scham und Schuld verbunden.

Die Lehren der Nazireligion sind nach dem Ende des Krieges nicht verschwunden. Einiges esoterische Forschungsmaterial wurde angeblich durch Spezialeinheiten der amerikanischen und russischen Streitkräfte gesammelt und man hörte nie wieder etwas davon. Was übrig blieb, waren Dutzende von kleinen fanatischen Gruppen. Solche Gruppen gibt es bis heute. Haack nennt in seiner Arbeit *Wotans Wiederkehr* mehrere von ihnen. Sie teilen einen gemeinsamen Glauben an die göttliche Mission Adolf Hitlers, an rassische Reinheit und an eine Anzahl von religiösen

Praktiken. Viele dieser Gruppen bestehen fast ausschließlich aus idealistischen jungen Hitzköpfen und werden nur selten durch die ältere Generation gelenkt. Es ist bekannt, dass solche Gruppen mit echten Waffen spielen, da sie sich alle für den Tag rüsten, an dem die Russen, die Juden, die Nationen der Dritten Welt und andere »minderrassige« Völker kommen, um ihnen ihr heiliges Vaterland wegzunehmen.

Eine dieser Gruppen heißt »Gylfi-Jugend«, benannt nach dem legendären König Gylfi, der in Snorris Prosaedda erwähnt wird. Die Gylfi-Jugend praktiziert heidnische Naturfeste, Runendivination (auf der Basis des 18-Runen-Systems) und verwendet ein Mantra, das die Mitglieder täglich wiederholen müssen: »Omi-Odin, Omi-Odin, Omi-Odin, Har, Here, Here, Har.« Das Dogma der Gylfis besagt:

»An GYLFI bete zur Stärkung des Glaubens! An HERMANN bete zur Reinheit Germaniens! An ADOLF bete zur Einheit Deutschlands!«

In einem fantastischen Versuch sich gänzlich zu isolieren, hat die Gylfi-Jugend sogar ihre eigene Sprache entwickelt, die aus Althochdeutsch, Altisländisch und einigen völlig künstlichen Worten zusammengesetzt ist. All dies wird getan, um die Sprache der wahren Arier vom »bösen« Einfluss der lateinischen Sprache zu reinigen.

Ernsthaftere Arbeit wird vom Armanenorden geleistet. Nach dem, was man hört, haben sich die Armanen gerade reorganisiert und behaupten nun, unpolitisch zu sein. Sie sagen, die alten Nazis hätten den Orden verlassen. Ich habe keine Ahnung, ob diese Behauptung stimmt. Der alte Armanenorden, wie er bis vor drei oder vier Jahren existierte, war eindeutig nationalistisch. Die Mitglieder feierten Naturrituale an alten historischen Plätzen, was eine langwierige und komplizierte Prozedur war, die viele Reden, Gebete an die isländischen Götter und an Adolf (der angeblich zur Rechten Odins in Walhalla sitzt), langsame und pompöse Kreistänze, Runendivination, Runenstellungen, rituelle Gesten und Opfer an die Elemente der Erde, des Wassers und des Feuers beinhaltete. Luft fehlte in ihrem Programm. Vielleicht fühlten sie sich einfach nicht wohl damit. In ihrer alten Form waren die Armanen, die aus der Guido-von-List-Gesellschaft hervorgegangen waren, darauf aus, eine rein arische Herrenrasse zu züchten, die diesen Planeten in den nächsten 2000 Jahren verlassen wollte, womit wir sie wohl endlich los wären! Ihre alte Selbstbeschreibung lautete wie folgt: »Der Armanenorden kämpft für die wahre Erkenntnis der göttlichen Weltordnung auf der Grundlage der altarischen Gotteserkenntnis, deren sinnbildliche Religions- und Kultform die einheimischen, germanischen Göttermythen bilden.« Ob diese

Zeilen auch für den neuen und reformierten Armanenorden gelten, weiß ich nicht.

Eine weitere interessante Entwicklung kann in den verschiedenen Formen des Odinismus beobachtet werden. Nach allem, was ich gehört habe, tendieren viele davon zu Ideen wie der »Überlegenheit der weißen Rasse«. Der »Odinist Hof« z. B. betonte, dass »Odinisten auch an Kasten glauben... Der indische Codex von Manu wurde erlassen um die Eheschließung zwischen verschiedenen Kasten zu verbieten. Dies ist ein odinistisches Konzept.« (Die englische Zeitschrift *Odinist Hof Review* Nr. 9, 29, 2, 22, 34 re.) Unlängst versuchte eine Gruppe von Odinisten eine Vorführung von Wagners Ring an einem Theater in Oxford zu boykottieren, da die Rolle Wotans mit einem schwarzen Sänger besetzt wurde, was die Odinisten als »religiöses Sakrileg« betrachteten. In den alten heidnischen Zeiten hätte man sicher gedacht, dass jeder, der singen kann, von Odin/Wotan, dem Gott der Sprache und des Liedes, gesegnet sei, gleich welcher Hautfarbe er ist. Es muss auch gesagt werden, dass viele odinistische Gruppen, selbst nicht rassistische, für gewöhnlich ein an die *Edda* angelehntes Vokabular voll aggressiver Metaphern benutzen. Sie denken, dass das Leben nichts als Kampfund Krieg sei, und die Menschen solange frei wären, als sie zu kämpfen gewillt sind. Sie glauben, dass nur Helden, die im Kampf sterben, nach Walhalla kommen — ein Stück isländischer Mythologie ohne Beziehung zum Rest von Europa, wo die Menschen nicht ganz so extrem waren. Es ist eine akademische Frage, wie viele dieser martialischen Metaphern für die moderne Gesellschaft noch brauchbar sind. Wo sich isländische Helden auf ein kräftiges Schwert und einen hilfreichen Stamm verließen, verlassen sich moderne Menschen auf Verhaltensregeln, das Gesetz und den Staat. Tatsächlich scheint es so zu sein, dass je mehr sich ein Magier als »Krieger« beschreibt, desto sorgenvoller sein Leben wird. Krieger zu sein impliziert Krieg, Feindschaft, Aggression, Kampf um Leben und Tod — von dem nichts einer friedlichen und produktiven Existenz förderlich ist. Darüber hinaus laufen Menschen, die das Kriegerspiel spielen, wirklich Gefahr, sich selbst zu ernst zu nehmen, und glaube mir, wenn irgendetwas ernst wird, machst du es wahrscheinlich bereits falsch.

Ich hoffe, dass es andere Arten von Odinisten mit einem weniger engstirnigen Dogma gibt. In einer Zeit, in der wir lernen sollten, die Erde als lebendige Wesenheit zu betrachten, sollte weniger Betonung auf die vermeintlichen Unterschiede von Hautfarbe, Glaube und Nationalität gelegt werden.

8

Titel und Namen

Sehen wir uns nun jene Menschen an, die im alten vorchristlichen Europa Magie und Religion praktizierten. Die Werke der griechischen und römischen Gelehrten liefern Beschreibungen ihrer Funktionen und Aktivitäten, doch sollte man diese Autoren mit Vorsicht genießen, da viele von ihnen mehr an aufregenden Propagandageschichten als an realistischen Darstellungen interessiert waren. Wie einseitig diese Geschichten jedoch auch sein mögen, sie sind fast alles, was über die frühen keltischen und germanischen Formen der Religion bekannt ist.

Im vorchristlichen Nordeuropa übten die verschiedenen Stämme eine pantheistische Religion aus. Jeder wusste, dass es viele Götter, Göttinnen, Geister, Totems usw. gab, von denen die meisten eine eigene Persönlichkeit und einer spezielle Funktion besaßen. Jede dieser spirituellen Wesenheiten hatte besondere Aufgaben, sei es Donner zu erzeugen, Liebenden zu helfen, die Ernte zu segnen oder Sieg zu gewähren. Nun hatten diese Götter oft verschiedene Namen und Erscheinungsformen, die von Stamm zu Stamm variierten. Ihre Funktionen wurden jedoch universell verstanden. Die Menschen beteten diese Gottheiten an, die für sie wichtig waren; wenn sie ein Problem hatten, wandten sie sich an die Gottheit, die für diese Sache zuständig war, und da es viele Götter gab, konnte man sicher sein, dass alle Aspekte des täglichen Lebens vom einen oder anderen Spezialisten geregelt werden konnten.

In diesen frühen und toleranten Formen der Religion gab es für jede Gottheit Mysterien und geheime Lehren. Die Menschen konnten an der Verehrung vieler Gottheiten teilnehmen oder Mitglieder mehrerer Kulte sein, und da die Götter dieser Zeit weder elitär, exklusiv oder eifersüchtig waren, war das völlig in Ordnung. Denke an die keltischen Stämme aus Julius Caesars Gallien. Soweit wir heute wissen, scheint es Hunderte von Gottheiten mit eigenen Namen und Attributen gegeben zu haben, von denen uns viele völlig unbekannt sind. Obwohl einige Gelehrte versuchten, die »Hauptgottheiten« des alten Gallien herauszuarbeiten, waren solche Projekte nicht erfolgreich, vielleicht weil die Stämme zu unabhängig voneinander waren, um sich allzu sehr um die Gottformen ihrer

Nachbarn zu kümmern. Tatsächlich scheinen die frühen keltischen und germanischen Stämme nicht an »Hauptgottheiten« interessiert gewesen zu sein, da alle Gottheiten auf die eine oder andere Weise wichtig waren. Diese Menschen waren hoch religiös. Das tägliche Leben beinhaltete eine Menge ritueller Bräuche, wie Gebete und Opfer, und diese wurden von jedem praktiziert. Im keltischen Gallien wurden die wichtigeren Zeremonien von Druiden ausgeführt. Die Druiden, so berichtet Caesar, waren Mitglieder einer Kaste und erfreuten sich einer Anzahl von Privilegien. Einige der Druiden übten die Funktion von Priestern, Heilern oder Propheten aus, andere waren Richter, Diplomaten, Historiker, Gelehrte, Sänger oder einfach Beamte. Es scheint wahrscheinlich, dass diese Druiden mit ihren geheimen Riten und ihrer langwierigen Ausbildung eine Art Monopol auf intellektuelle Aktivitäten hatten. Viele keltische Stämme der Zeit waren streng theokratisch organisiert, was bedeutet, dass die Priester die weltlichen Herrscher kontrollierten. In solchen Gesellschaften — man denke an Ägypten, Sumer oder Tibet — wird ein kriminelles Vergehen, wie z. B. Diebstahl, nicht als Verbrechen gegen den Staat betrachtet, sondern als Sünde gegen die Gottheiten, die die Gesetze erlassen haben. Eine organisierte Priesterschaft wie die Druiden ist nur möglich, wenn Menschen dicht beisammen wohnen und genug Reichtum vorhanden ist, um sie zu unterstützen. In Gallien lebten viele Leute in ummauerten Städten, wovon einige mehr als 20.000 Einwohner hatten, was es für die Druiden und später für die Römer leicht machte, die Bevölkerung zu kontrollieren. Im keltischen Süddeutschland gab es ähnliche Städte. In Mittel- und Norddeutschland jedoch war die Religion eine weniger zentralisierte Angelegenheit. Viele der germanischen Stämme zogen es vor, sich lose über das ganze Land zu verteilen, anstatt sich in befestigten Städten zusammenzuschließen. Diese Leute bewohnten winzige Dörfer, mit viel Abstand zu den Nachbarn. Unter solchen Bedingungen ist eine professionelle Kaste von Priestern höchst unpraktisch. Möglicherweise gab es einige Priester, die in der Nähe von heiligen Orten lebten oder die großen Thingfeste auf den Bergen organisierten, zu denen die Leute tagelang reisen mussten, um an ihnen teilzunehmen. Im alltäglichen ländlichen Leben waren die Leute jedoch zu weit von einem Priester entfernt, um regelmäßig »zur Kirche zu gehen«. Aus diesem Grund nahm das Oberhaupt der Familie für die verschiedenen kleineren Rituale des täglichen Lebens die Funktion eines Priesters wahr. Natürlich hatten diese Leute keine eigentliche religiöse Ausbildung. Viele der weisen Frauen und wissenden Männer dieser Tage erlangten ihre Fähigkeiten

von gleichgesinnten Praktikern, die am Rande der Gesellschaft lebten, oder erhielten ihr Wissen direkt und aus erster Hand von den Göttern und Geistern der wilden Wälder. Es ist nur logisch, dass solche Menschen inspirierte und höchst individuelle Systeme der Religion entwickelten. Einige der nordgermanischen Kulte hatten reguläre Priester, die - oft in großen Gruppen und mit vielen Wagen — durch das Land reisten. Einige dieser Wagen enthielten Bilder der Götter oder heilige Gegenstände, während der größere Teil von ihnen für Geld und Geschenke, die von der Bevölkerung eingesammelt wurden, reserviert war. Oft wurden diese Priester von Händlern und Spielleuten begleitet, und die Menschen kamen um die Götter zu verehren, um Handel zu treiben, um zu trinken und zu feiern, bis die Kirche dem fröhlichen Treiben ein Ende setzte. Während im kontinentalen Mitteleuropa der Spaß um 800 größtenteils zu Ende war, hielt sich die alte Religion in Skandinavien einige Zeit länger. Die Wikinger glaubten an viele der alten germanischen Götter und entwickelten eine professionelle Priesterschaft mit starkem politischem Einfluss und reichen Tempeln, wo immer es einen wohlhabenden König gab, der sie unterstützte. In den ländlichen Gegenden mussten die Priester arbeiten um zu leben, und sie waren reiche Bauern, Krieger oder Händler. Im Skandinavien der Wikingerzeit wurden die ursprünglichen Formen des Pantheismus etwas verzerrt. Ideen wie »Nur jene, die im Kampf sterben, kommen nach Walhalla« waren in Mitteleuropa völlig unbekannt; dies sind »moderne« Ideen, die die Krieger motivieren sollten, sich in eine selbstmörderische Kampfeswut zu steigern. Ähnlich ist der mitteleuropäische »Wode« eine wichtige Gottheit, aber kein patriarchalisches »Oberhaupt der Götter« wie der skandinavische Odin. Diese Gottheit wandelte sich von einem Sturmgott (Wode) über einen Gott der Ekstase und Raserei (Wotan) zu einem Gott der Herrscher und Krieger (Odin) und wird sich weiter verändern, um in Übereinstimmung mit dem neuen Äon eine Maske anzunehmen, die zu unserer Zeit passt. Du könntest nun fragen, ob die Menschen, die im alten Nordeuropa ihre Götter verehrten, »Heiden« waren oder ob sie eine gemeinsame Bezeichnung für sich hatten. Wenn dies der Fall war, ist der gemeinsame Name verloren gegangen — obwohl es wahrscheinlicher ist, dass es nie ein gemeinsames Konzept in unserem modernen Sinn gegeben hat. Eine einzige germanische oder keltische Religion ist eine moderne Idee, da in der alten Zeit jeder Bezirk seine besonderen Riten und Vorstellungen hatte. Die Römer taten viel, um die organisierte Priesterschaft der von ihnen besetzten Länder zu unterdrücken, und die christliche Kirche ging

noch weiter. Als Karl der Große mit Gott auf seiner Seite das katholische »Deutsche Reich« vereinte, wurden seine Gegner, von denen viele Anhänger des älteren Glaubens waren, »Heiden« genannt — ein Name, mit dem die Stadtbevölkerung Leute bezeichnete, die auf dem Land lebten. Als die letzten sächsischen Stämme unterworfen oder abgeschlachtet waren, wurde das Land offiziell christlich. Zur gleichen Zeit wurden alle Anhänger der alten Religion als »Hexen«, »Teufelsanbeter« oder schlimmeres abgestempelt und nach dem mosaischen Gesetz behandelt. Die »Hexenjagd« des Mittelalters und der Neuzeit setzte so eine Tradition des religiösen Völkermordes fort, die während der römischen Besetzung begonnen hatte.

Nun zur Terminologie. Ich werde eine kurze Liste verschiedener magischer und religiöser Bezeichnungen anführen, die im Wesentlichen Titel, Funktionen oder Schimpfwörter sind, wie sie dir in deinen Nachforschungen begegnen können. Die Idee dahinter ist nicht so sehr, dir viele neue und aufregende Etiketten anzubieten, mit denen du dich schmücken kannst, sondern dir eine Vorstellung von den vielen verschiedenen Praktikern zu geben, die in der alten Literatur genannt werden. Jene, die sich selbst gern einen besonderen Namen geben, sollten vielleicht bedenken, dass ein Titel nur eine Krücke ist, um das Ego in einer Zeit des Zweifels und der Sorge zu unterstützen. Wenn du einen Titel brauchst, um deine Sache zu tun, zeigt das nur, dass du sie nicht auf natürliche Weise tun kannst.

Helrunar, Haljarunae, Hellirunar bezeichnet eine Person, die mit Hel/Helja, der Göttin und dem Reich der Unterwelt, »raunt« (d.h. spricht, singt oder flüstert). Die »Hölle« in ihrer ursprünglichen Bedeutung ist das verborgene Reich, der dunkle und neblige Ort, an dem die Toten und Ungeborenen wohnen. Oft wird der Ausdruck mit einer negativen Bedeutung verwendet. Der gotische Bischof Wulfila erwähnt eine Gruppe von *Haljarunae* (weibliche Form), die wegen ihrer Zaubereien von König Filimer verbannt wurden. Filimer war übrigens kein christlicher, sondern ein heidnischer König. Andere verbinden die Helrunar mit der Praxis des *utiseta*, d.h. des »draußen Sitzens« (bei Nacht) um die Geister zu beschwören, jene, die unter dem Hügel wohnen, zu erwecken oder Nekromantie zu betreiben. Wenn du dieses Buch liest und die Runen erkundest, erweckst du die toten Geister einer vergessenen Magie der Vergangenheit.

Druide. Ein Druide war ein Mitglied der keltischen Priesterschaft. Julius Caesar verfasste im sechsten Buch seines *Bellum Gallicum* einen

interessanten Bericht über die Druiden. Das Wort »Druide« kann auf mehrere Arten interpretiert werden. Einige verbinden es mit *duir*, »Eiche« (von **dorw-*) und *derwydd*, was nach Robert Graves auf Walisisch »Eichen-Seher« bedeutet. **Deru-* ist die indoeuropäische Wurzel des Wortes tree (engl., »Baum«) und damit verwandter Ideen wie *true* (»wahr«) und *trustworthy* (»vertrauenswürdig«). Andere behaupten, dass »Druide« aus der keltischen Wurzel *dru* (»stark«, »voll«) und *wid*, (»Weisheit«, »Vision«, »Witz«) zusammengesetzt ist. Es ist eine seltsame Sache, dass die Druiden eine Überlieferung kannten, die besagte, dass sie aus einem mysteriösen Inselparadies in der Nordsee (Atlantis?) stammten, während ebenso offensichtlich ist, dass die Kelten in Wirklichkeit aus Mitteleuropa kamen. Heutzutage werden Druiden oft mit den Runen in Verbindung gebracht, was ziemlich absurd ist, da es heißt, dass die ursprünglichen Druiden keine Schrift kannten, während die Inselkelten, wenn sie überhaupt schrieben, das Ogham-Alphabet verwendeten.

Erilar ist ein Name oder Titel, der oft in Runeninschriften zu finden ist. Einige Hexen behaupten, dass er »Runenmeister« bedeutet, während die Gelehrten meinen, dass er sich auf die Heruler bezieht, einen Stamm aus Norddeutschland, der die Runenschrift mehr als andere Stämme verwendete.

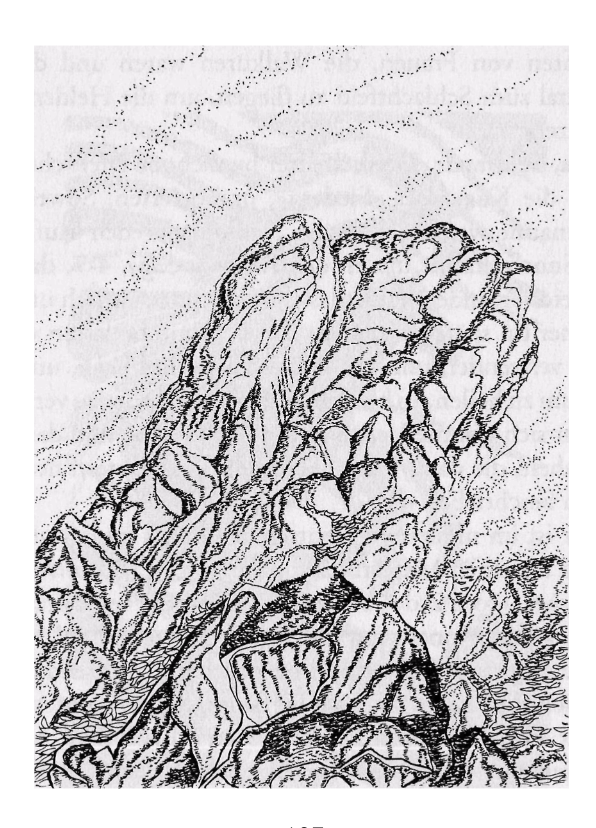
Godhi, Gudja, Gudi, Gydya. Dies sind bekannte Begriffe der gotischen Sprache, die nach der römischen Besetzung Verbreitung fand. Ein Godhi ist ein Priester eines Kultes oder einer Religion, der mit der Durchführung von Ritualen, Zeremonien, Opfern und ähnlichen Tätigkeiten betraut ist. Der Name steht mit dem Wort »Gott« (<uq *cuth*) in Verbindung, was ein Titel für mehrere Gottheiten war (Gautr = Odin), bevor ihn die Christen monopolisierten. Das Wort »Gott« kann auf folgende indoeuropäische Wurzeln zurückgeführt werden: **gheue-*, »rufen«, »invozieren« (AHD *gud-igaz* und AE *gydig*, »besessen«, »wahnsinnig«, »schwindelig«) und **gheu-*, »ausgießen«, »opfern«.

Ewart bedeutet »Hüter des das ewigen Gesetzes« (*awa*), während *Eosago* oder *Asega* »Rechtssprecher« heißt. Für weitere Bedeutungen des Wortes siehe auch die Ehwaz-Rune.

Wicce ist die Wurzel von *witch* (engl., »Hexe«). Gerald Gardner versuchte das Wort mit *wit* (engl., »Geist«, »Verstand«, »Witz«) und »Weisheit« in Verbindung zu bringen, und machte seine Version von Wicca so zur »Kunst der Weisen«. Die Linguistik ist prosaischer und führt es auf *wicked* zurück, was »listig«, »schlau«, verschlagen« bedeutet und anzeigt, dass dieser Name wahrscheinlich ein Schimpfwort war.

Tunrida kann in den meisten germanischen Sprachen gefunden werden. Es bedeutet »Zaunreiter«, d. h. eine Person, die auf einem Zaun sitzt, mit einem Bein auf jeder Seite der Wirklichkeit.

Hagzissa, aus dem sich das moderne deutsche Wort »Hexe« entwickelt hat, wird ähnlich verwendet. Es bedeutet »Heckensitzer«. Hecken dienten seit neolithischer Zeit dem Zweck, Siedlungen zu schützen (siehe die Thorn-Rune). Eine Person, die auf einer Hecke sitzt oder durch sie hindurch geht, vermittelt zwischen der bekannten Wirklichkeit (dem Dorf) und den gefährlichen Reichen dahinter, um so die Welt der Sterblichen mit dem Reich der Geister, Götter und Dämonen in Verbindung zu bringen. In Robert De Borons Version des Merlinmythos (ca. 1180) wird Merlin unter einem blühenden Weißdornbusch im Wald von Brocceliande in der Bretagne verzaubert. In späteren Zeiten wurde *hagzissa* zu *hag* (»alte Frau«), während die ursprüngliche Form auf beide Geschlechter und jedes Alter angewendet werden konnte.



Galdarmadr, Galdarkuna sind Männer und Frauen die *galdr, galdar* oder *galstar* praktizierten, womit Gesang und Gesangsmagie gemeint ist. Die indoeuropäische Wurzel **ghel-* bedeutet »rufen«, »singen«, »schreien«.

Vala, Wala. Dies sind Namen für germanische Priesterinnen.

Volor, Volva. Das spätere nordische Äquivalent zu Vala oder Wala. Der Ausdruck soll angeblich mit *valr*, »Stab«, in Verbindung stehen, was die Volor zu »Stabträgerinnen« macht. Berühmte Walas waren Weleda und Albruna, die die römische Politik jahrelang störten, indem sie mehrere Stämme zur Rebellion anstifteten. Es ist behauptet worden, dass ihre Namen auch Titel waren, doch gibt es dafür keinen sicheren Beweis. Die Walas scheinen ein regulärer Teil der Priesterschaft gewesen zu sein, während die nordischen Volor meist allein oder in kleinen Gruppen durch das Land zogen und Krankheiten heilten, Zauber verkauften oder die Zukunft vorhersagten. Einige behaupten, dass die Walküren (von *val*, »die Toten«, und *kyrie*, »auswählen«, »verschlingen«) eine sehr entstellte Version dieser Priesterinnen sind. Einige Lieder der *Edda* berichten von Frauen, die Walküren waren und die Fähigkeit besaßen, astral zum Schlachtfeld zu fliegen, um die Helden ihrer Wahl zu unterstützen.

Seidkona, Seidmadr. Diese Wörter bezeichnen Menschen, die Seid-Magie, d.h. die Kunst des »Siedens«, praktizierten. Soweit sie in der Literatur genannt werden, besitzen Seidkünstler den Ruf, Zauber zu verkaufen. Snorri erzählt uns in der *Ynglinga-Saga*, 4-7, dass Odin die Kunst des Seidr erfunden hatte, dass sie aber zu gefährlich und zu unrein war und daher (in späteren Zeiten) den Frauen überlassen wurde. Seid-Magie wird verwendet, um das Wetter zu beeinflussen, um Zauber zu verhängen, um zu heilen, zu binden, wahrzusagen oder zu verfluchen. Die Praktik dreht sich um die Verwendung von Gesang und das Phänomen der Besessenheit, die das typische Schütteln und Zittern hervorruft, das weiter unten beschrieben wird.

Zauberer ist im modernen Deutsch eine noch immer gebräuchliche Bezeichnung für einen Magier. Es kommt von AHD *zaubar*, AE *teafor*, das »rote Farbe«, »rote Erde« bedeutet und auf die verbreitete Praxis des Blutopfers hinweist. Runen wurden durch *bloten* geweiht, d. h. sie wurden durch ein paar Tropfen (oder mehr) Blut aktiviert, während die rote Erde wahrscheinlich die älteste religiöse Farbe ist, die verwendet wurde. Die Neandertaler begruben ihre Toten in roter Erde oder betteten ihre Schädel in dieser Substanz, während sich unsere direkten Vorfahren daran

erfreuten, ihre Höhlenwände mit dem roten Material zu bemalen. Ein Objekt zu »röten« bedeutete, es zu weihen.

Wahrsager hatten unzählige Namen. Ein *Wizago* (engl. *wizard,* »Zauberer«) ist ein »weiser Sager«, dasselbe wie *Spamadr* oder *Spakuna* im Altnordischen. Ein *Troumrater,* AHD, ist ein »Traumdeuter« und ein *Tan Hlyta,* AE, ist eine Person, die Lose, d.h. Runenstäbe, wirft. Ein *Zeichnaere,* AHD, ist eine Person, die Zeichen *(zeihhan)* macht, bewirkt oder erklärt, während ein »Zeichner« heute ein graphischer Künstler ist. *Sortileg* ist ein gotisches Wort für Personen, die durch Lose wahrsagen, während *Totrunar,* AHD, ein Nekromant ist, der sich mit den Toten vergnügt.

Berserker bedeutet wörtlich »in Bärenfellen« und bezeichnet einen besonderen Krieger, der sein Fylgja (Schutztier) rufen und sich in ein wildes Tier verwandeln konnte. Viele Berserker kämpften nackt, in tiefer Trance und Wut, wobei sie ihr Tierbewusstsein so verrückt machte, dass sie es nicht einmal bemerkten, wenn sie verletzt wurden. Die *Ynglinga-Saga* behauptet, dass diese Praxis von Odin erfunden wurde.





9

Alte Kosmologie

Die Ordnung der Welt und die Ordnung des Geistes sind verwandt. Um zu beobachten, wie sich diese Ordnung des Bewusstseins entwickelt hat, müssen wir uns im Geist an den Beginn der Zeit zurückversetzen, als die Welt jung, riesig und chaotisch erschien. Die nordische Mythologie beginnt wie die Mythologien vieler Länder mit einer riesigen Leere, einem Vakuum, das vor aller Schöpfung war. Die *Edda* nennt diese Phase Ginnungagap (»gähnende Leere«). In diesem leeren Raum entwickelt sich eine Polarität. Aus dem Norden zogen die gefrorenen Nebel von Niflheim (»Nebelheim«) heran, um auf die Feuerfunken aus dem südlichen Muspelheim (»Heim der trockenen Erde«, »Heim der Zerstörung«) zu treffen. Als die Hitze und die Feuchtigkeit aufeinander trafen, fand eine geheime Alchemie statt; Gifttropfen fielen, die den uralten Riesen Ymir formten. Am Anfang war das Zeitalter, in dem Ymir lebte, und Ymir war alles Leben zugleich. Dies ist das erste Zeitalter der *Edda*, eine Zeit des Chaos und des Beginns, in dem Gesetze unbekannt waren und die Alten Wesen auf der Erde lebten.

Ymir als das erste Lebewesen ist zu riesig, um sich selbst zu erkennen. Einige Gelehrte vermuten, dass in Ymirs Name das deutsche Wort »immer« verborgen ist. Dies ist eine nützliche (wenngleich unbewiesene) Idee, da sie das Riesenbewusstsein sehr gut beschreibt. »Immer« deutet eine gewisse Zeitlosigkeit an, ein Bewusstsein, das alles als »jetzt« erfährt, in Unkenntnis der Vergangenheit und Zukunft, in Unkenntnis des kausalen Denkens und über den uranfängliche Äon staunend. In geschichtlichen Begriffen kann man die Legende auf mehrere Arten verstehen. Wenn du die Evolution der Menschheit studierst, wirst du bemerken, wie schnell jede neue Spezies erscheint. Irgendwie entwickelte sich in ferner Vergangenheit eine Gruppe von Affen zu Menschen. Dies passierte, soweit wir wissen, durch eine Reihe ziemlich plötzlicher Mutationen. Für jede Stufe dieser Entwicklung erschien die vorherige sowohl weise als auch primitiv — weise, weil der »ältere Typus« viel Zeit hatte, gute Überlebensstrategien zu entwickeln, und primitiv, weil jede Mutation ein verändertes Bewusstsein hatte, das irgendwie die Fähigkeiten

ihrer Vorfahren transzendierte. Für jeden Typus waren die älteren »Riesen«.

Die Entwicklung der Menschen beginnt mit der Entdeckung der Individualität im Gegensatz zur Gruppenidentität. Diese Veränderung kann aus den Bestattungsbräuchen abgeleitet werden. Eine Affengruppe begräbt ihre Mitglieder nicht. Vielleicht wird der tote Affe mit ein paar Zweigen bedeckt oder einige seiner engen Gefährten bleiben eine Weile in seiner Nähe, doch sobald sie die Endgültigkeit des Todes erkennen, ziehen sie weiter. Für die frühen Menschen — einschließlich der Neandertaler — war ein Begräbnis eine wesentlich kompliziertere Angelegenheit. Wir können mit Sicherheit davon ausgehen, dass man ein bestimmtes Individuums begraben hatte, wenn wir Bestattungsbräuche antreffen, in denen die Toten, ganz oder teilweise, rituell verspeist oder mit rotem Ocker bedeckt wurden, wenn sorgfältig Gräber errichtet und gegen Aasfresser geschützt wurden, wenn die Toten in bestimmten Stellungen hineingelegt wurden und Grabbeigaben wie Waffen, Werkzeuge, Artefakte, Schmuck oder Kraftgegenstände (wie Mammut- oder Steinbockhörner, frische Blumen usw.) erhielten. Wir können daraus auch schließen, dass irgendwelche religiöse Vorstellungen, möglicherweise auch über einen Zustand nach dem Tod, bekannt waren.

Die Entdeckung der Identität beginnt mit »Ich bin«, erstreckt sich aber schnell auf »Ich bin XYZ«. Für XYZ können wir einen oder mehrere Namen, Symbole, die persönliche Geschichte, die Funktion in der Gruppe, Fähigkeiten, Talente, Probleme, den Status in der Hierarchie sowie alle Arten von Spielen einsetzen, durch die sich Menschen selbst definieren. Anscheinend ist es nicht genug zu sein, wir bestehen auch darauf, dies oder jenes zu sein. Es erscheint wahrscheinlich, oder so versichern mir die Geister, dass das »Gruppenich«, der Wert der Herde, an Bedeutung verlor, als jedes Mitglied Persönlichkeit, Einzigartigkeit und schöpferischen Ausdruck zu entwickeln begann.

Wie viele Mythologien andeuten, kamen während dieser Äonen des Anfangs die Alten Wesen auf die Erde und formten unser Bewusstsein nach ihrem Abbild. Diese Urwesenheiten machten unsere Vorfahren besessen, inspirierten sie, lehrten sie Selbsterfoschung und Selbstausdruck und erfüllten sie mit großen Lüsten und Trieben, mit Leidenschaften und Begierden, bis unsere Vorfahren zum lebendigen Ausdruck und den menschlichen Entsprechungen der Alten und Vergessenen Wesen wurden. Dieser Prozess, durch den unsere Vorfahren ihren Sinn für Identität aufbauten, muss wild und antisozial gewesen sein, da sie ungebändigte

Triebe und wenig Hemmungen hatten. Die Alten Wesen inspirierten sie mit der überwältigenden Intensität ihres Empfindens, einem Empfindungsvermögen, das von den meisten Kulturen, die sich daraus entwikkelten, als schlecht und verwerflich angesehen wurde.

Identität ist eine Frage der Kontinuität. Sie benötigt eine Vorstellung von Zeit, eine Definition des Selbst und einige bleibende Glaubensstrukturen. Als die Menschen begannen, die Kontinuität ihrer Persönlichkeit nicht als einzelnen Zustand (»Wer bin ich gerade jetzt?«), sondern als Entwicklungsprozess zu begreifen, begannen sie nach Zyklen und Regelmäßigkeiten in der Natur zu suchen. Du wirst wahrscheinlich zustimmen, dass eine bekannte, gesetzmäßige und vorhersehbare Welt (oder Identität) eine wesentlich sicherere Sache ist als die riesige und wundervolle Welt des uranfänglichen Chaos. Im Wesentlichen erfahren wir die Welt so, wie es zu unserem Geist passt. Bandler und Grinder haben aufgezeigt (*The Structure of Magic*, Bd. 1), dass wir nicht die wirkliche Welt (was auch immer das sein mag) wahrnehmen können — was wir erfahren, ist eine sinnliche Repräsentation der Welt. Wir können die wirkliche Welt nicht direkt wahrnehmen; was wir wahrnehmen, ist ein Modell. Unsere Sinneserfahrung wird selektiert, geordnet und durch Teile unseres Tiefenselbst repräsentiert, das unseren bewussten Geist mit einer kleinen, passenden und aufgearbeiteten Zusammenfassung versorgt, die wir in unserer üblichen Naivität für das gesamte Universum halten. Das Tiefenselbst leistet hervorragende Arbeit, unseren bewussten Geist, unser Ego mit seinen begrenzten Ideen vom »Ich«, vor dem überwältigenden Ansturm dessen abzuschirmen, was auch immer »da draußen« ist. Viel von der Ordnung der Natur ist eine Widerspiegelung der Ordnung unseres Geistes: Die Welt wird in Übereinstimmung mit unserem Glauben erfahren. Oft genug existieren die Grenzen, die uns einschränken, nicht in der wirklichen Welt, sondern nur in unserem Abbild davon. Während der namenlosen Äonen hatten die Alten Wesen und ihre menschlichen Inkarnationen eine wilde und wundervolle Zeit. Als die Eiszeiten zu Ende gingen, begannen die Menschen sesshaft zu werden und, in immer größeren Gemeinschaften organisiert, Landwirtschaft zu betreiben. Eine rationale Gesellschaft entstand, die strenge soziale, ethische und religiöse Gesetze benötigte. Die Alten Wesen fanden diese neue Welt für ihren Geschmack zu klein. Die chaotischen Kräfte der Äonen des Anbeginns wurden verbannt, unterdrückt und vergessen, und die überwältigenden Alten Wesen wurden durch verlässliche Götter mit klarem Charakter und definierten Funktionen ersetzt. Im *Buch der Vergessenen* wird uns gesagt:

Die strahlenden Götter ersetzten uns auf euren Altären,
Die dunklen Götter verbargen uns im Schleier ihrer Tempel.
Die Gestirnten regten sich in der Zeit ihres Erwachens,
Und riefen unseren Ruf der Rückkehr zu den Menschen.
Wir kommen, Kinder des Fleisches,
Durch das Portal der Mitternacht,
Zum Berg der Mittagszeit,
Zum erwachenden Geist.
Erkenne uns, umarme uns und sei ganz.

In der *Edda* lesen wir, dass Ymir von Wotan, Willi und We erschlagen wurde und dass aus seinem Körper die ganze Welt erschaffen wurde. Wir hören von den Hrimthursen, den Frostriesen, den Hütern des Urwissens der Eiszeiten, die erschlagen oder ins Exil vertrieben wurden, als die Götter die Ordnung schufen. Wir erfahren, dass der Fenriswolf gefesselt werden musste und dass während dieser Fesselung der zweigeschlechtige Gott Twisto (der »Zweifache«) eine Hand verlor und zum einhändigen Gott Tyr wurde. Wir erfahren auch, dass am Ende der Zeiten die Kette reißt und der Wolf losbricht. Nach den Zeitaltern des Chaos mit ihren Ausbrüchen von wilder Begabung und rücksichtslosem Selbstausdruck mussten die Welten geordnet werden. Für eine stabile Gesellschaft wurden moralische Kodizes gebraucht, Gesetze und soziale Bräuche, Traditionen des Verhaltens und des Glaubens, eine Struktur des Wissens und der Naturwissenschaft, die die Welt zu einem verlässlicheren und begrenzteren Ort machte. Diese Einschränkungen sind die Kräfte, die den Wolf binden.

In der Völuspa erfahren wir, dass die Götter zu den Richterstühlen gingen und den Sternen Namen und Plätze gaben, um die Tageszeiten, die vier Himmelsrichtungen und die Jahreszeiten zu ordnen. Wir können diese Ordnung untersuchen, wenn wir die Symbolik der Zahlen betrachten:

Null: Dies entspricht Ginnungagap, der gähnenden Leere vor der Schöpfung. Es ist das uranfängliche Nichts, aus dem alles kam und in das alles zurückkehrt. In gewissem Sinn sind wir selbst diese Leere und teilen sie mit allem, was existiert. Was haben wir mit allem, das möglicherweise existiert, gemeinsam? Nichts. Überhaupt nichts. Ich finde das beruhigend.

Einheit: Alles ist eins. Dies ist der grundlegende Zustand, der weder Trennung noch Unterschiede oder Veränderung kennt. In gewissem Sinn ist Ymir eins, und dieser eine zeugt sich selbst ein Kind. Wir können die

Einheit als Symbol für das Bewusstsein des »Hier und Jetzt« betrachten, das für wilde Riesen, betagte Mystiker und kleine Kinder typisch ist.

Dualität: Dies ist die erste sexuelle Polarität, in der es ein »Ich« und ein »Du« gibt, die miteinander kommunizieren. Diese beiden sind getrennt und verschieden oder scheinen zumindest zu denken, dass sie es sind. In der *Edda* kann die Dualität in den beiden Extremen von Niflheim, das kalt, blass, neblig und verschleiert ist, und Muspelheim, wo die Feuerriesen in Lava, Feuer und Hitze schwelgen, gefunden werden. Solche Polaritäten spiegeln den Aufbau unserer Gehirne wider, was erklären mag, warum New-Age-Propheten oft so geozentrisch sind, dass sie von den »kosmischen Gesetzen der Polarität« sprechen, wenn wir besser von »unserer typisch menschlichen Art die Welt zu ordnen« sprechen sollten. Dies liegt daran, dass die Menschen gern Polaritäten wahrnehmen und sich mit ihnen sehr wohl und sicher fühlen. Doch das einfache binäre Modell ist nicht das einzige. Der Geist ist durchaus fähig, das grundlegende »Ja oder Nein« zu transzendieren, indem er ein »Vielleicht« hinzufügt. Müssen wir wählen? Die Welt ist groß und viele Dinge sind möglich.

Trinität: Aus der Dualität entwickelt sich ein dreifaches Mysterium, das seine ursprünglichen Elemente transzendiert. »Du bist das, was du bevorzugst«, schrieb Austin Spare in *The Focus of Life*, »der Seher, das Instrument des Sehens oder das Gesehene.« Wenn die Einheit als »überall ich« gesehen werden kann, und die Dualität als »Ich und du«, geht die Trinität darüber hinaus, indem sie ein »Ich und du und die Kommunikation zwischen uns« hinzufügt. In der heidnischen Mythologie, die mit den Triskellspiralen der Megalithzeit beginnt, ist das dreifache Mysterium von großer Bedeutung. Wenn wir die Weltenesche betrachten, erkennen wir ihren dreifachen Symbolismus. Der Baum, der ursprünglich eine Bergesche oder Eberesche war, besteht aus drei Einheiten: Wurzeln, Stamm und Äste. Diese drei entsprechen den drei Ebenen des Bewusstseins, die uns aus vielen Mythologien, besonders der chinesischen, bekannt sind.

1. Wurzeln: Diese Ebene ist der Erde zugeordnet, dem Fleisch und der Form, der Nahrung und der Manifestation. Die Wurzelebene enthält alle Erfahrungen der Vergangenheit, alle vergangenen Leben und im genetischen Code unserer Zellen den gesamten Bereich der Überlebensinstinkte, die von unseren Vorfahren entwickelt wurden. Diese umfassen wilde Instinkte, Machtgier, sexuelle Lust und alle möglichen Besessenheiten, die in zivilisierten Menschen Scham und Unsicherheit hervorrufen.

2. Stamm: Dieser Teil des Baums verbindet Himmel und Erde. Im Wesentlichen besteht seine Freude darin, zwischen den Reichen des Absoluten (Himmel) und des Besonderen (Erde) zu stehen. In der Kosmologie kann er als die menschliche Ebene betrachtet werden, da wir, genau wie Bäume, zwischen den Welten leben. In menschlichen Begriffen sind dieser Ebene Ideen wie Verstand, Gefühl, Kommunikation, Veränderung und soziale Interaktion zugeordnet.

3. Äste: Die Äste sind die Entfaltung des Baumes, seine Quelle frischer Energie, die Lieferanten von Atem und Inspiration. In den Ästen finden wir Samen und aus diesen Samen wird die nächste Generation geboren. Die Samen sind in sich selbst potentielle Bäume. Daher können wir die Astebene als Symbol des Potentials für zukünftige Entwicklungen ansehen. Auf der himmlischen Ebene treffen wir auf die idealen Kräfte, die idealen Vorstellungen von uns selbst, die Götter und Engel, die Ahnungen, wie wir eines Tages sein mögen, die uns zur Idee des »zukünftigen Selbst« führen.

Es versteht sich von selbst, dass diese drei Ebenen des Baums am besten funktionieren, wenn jede von ihnen in Einklang mit ihrer eigenen Natur leben kann. Wir können das Modell auf unser eigenes Bewusstsein anwenden, um festzustellen, dass ein ganzes und heiliges Wesen ein harmonisches Funktionieren jedes seiner Teile erfordert.

Nun ist der Weltenbaum auch ein dreifacher Baum. Um seine drei Aste und drei Wurzeln können drei Welten gefunden werden:

Die Welt der Ideale ist die Götterwelt **Asgard** (»Land der Äsen«).

Die Welt der Instinkte und Besessenheiten ist das Riesenreich **Utgard** (»Außenland«).

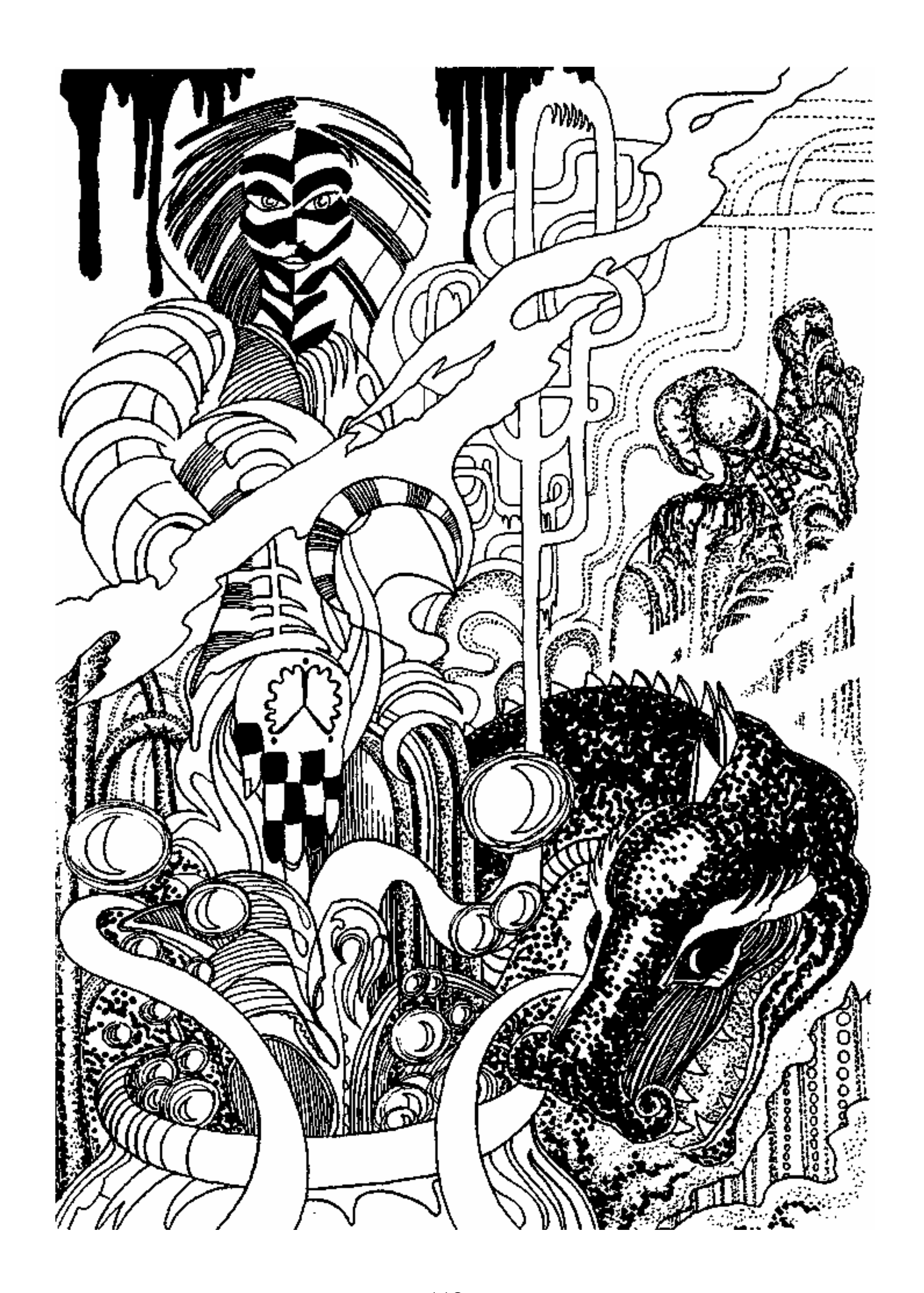
Die Welt des Verstandes und des Gefühls ist das menschliche Reich **Midgard** (»Mittelland«).

In Asgard wird der Baum **Yggdrasil** genannt. Dieses Wort bedeutet »Yggrs Pferd«. *Yggr* ist ein Aspekt von Odin/Wotan; das Wort bedeutet »der Schreckliche« und ist der Ursprung von *ogre* (engl., »Ungeheuer«, »Riese«). In vielen schamanischen Traditionen muss der Schamane auf den Weltenbaum (oder einen Weltenberg) klettern, um die Einweihung zwischen den Welten zu erlangen. Hier ist der Schamane frei, um Himmel und Erde zu verstehen und zu verbinden, und er steht auch »außerhalb« und ist offen für die geistige Vereinigung. Die *Edda* berichtet uns, dass Odin die Vision der Runen erlangte, als er zwischen den Welten am Baum hing. Dieses Ritual sollte als Weg betrachtet werden, die Grenzen des Ego zu transzendieren, als Formel der Erschöpfung und des Hinausgehens in

jenseitige Bereiche. Es ist kein Ritus der masochistischen Selbstkreuzigung, wie dies einige christliche Gelehrte vielleicht sehen würden. Die Laufbahn Christi endet mit dem Kreuz und seiner Formel des Leidens; die von Odin beginnt mit der Vision am Baum und der Begegnung mit den Geisthelfern. Wenn Odin dort oben gestorben wäre, hätten die Raben und Wölfe seine Leiche verschlungen. Odin lebte, doch die Raben und Wölfe hatten ihn trotzdem verschlungen und wurden für ein Leben lang und darüber hinaus zu seinen Freunden. Um das Rätsel zu verstehen schlage ich vor, dass du mit deinen eigenen Tieren Kontakt aufnimmst. In der Götterwelt gibt es einen Brunnen an der Wurzel des Baumes. Dort leben drei Nornen, Urda, Werdandi und Skulda, die das Schicksal weben, alles Leben im Urdbrunnen reinigen und durch Divination die Wirklichkeit erschaffen.

In der Welt der Riesen heißt der Baum **Mimameith** oder Mimirs Baum. In der germanischen Tradition war Mimir der Herrscher der verborgenen Wasser, die durch die Erde fließen, der heiligen Quellen, Sümpfe und Wasserströmungen sowie manchmal auch der hohen See. Mimirs Brunnen ist die Quelle aller Erinnerung, und um aus dieser Quelle zu trinken, gab Odin Mimir eines seiner Augen. Dieses Auge wurde blind für die Welt, aber es öffnete sich nach innen in das Gehirn, sodass Odin gleichzeitig nach außen und nach innen sehen kann. Aus dieser Episode können wir lernen, wo der heilige Brunnen Mimirs liegt. Im *Fjölsvinsmal* wir uns gesagt, dass Mimirs Baum so riesig ist, dass niemand gleichzeitig seine Wurzeln und Äste sehen kann und dass der Baum ewig ist. Dies ist eine wundervolle Entsprechung zum Riesenbewusstsein, das weder Vergangenheit noch Zukunft, sondern nur ein ewiges Jetzt kennt.

In der menschlichen Welt heißt der Baum **Lärad**, was »Spender des Lebens und des Schweigens« bedeutet. Dies ist der lebendige Baum, nicht der ideale Baum der Götter oder der numinöse Baum der Riesen, sondern der manifestierte Baum, der auf der Erde lebt. Die *Völuspa* nennt viele Tiere, die sich von diesem Baum nähren, in seinen Ästen leben oder unter seinen Wurzeln umherkriechen. Dieser Baum wird unaufhörlich gefressen und erneuert. Es ist das funktionierende Ökosystem, eine Gemeinschaft von Lebewesen, die interagieren und voneinander abhängig sind. Lärad wird zugleich zerstört und wieder geboren, ein sich wandelnder Baum in einer sich wandelnden Zeit, und dies passt sehr gut zu uns Menschen. Es gibt auch einen Brunnen an der menschlichen Wurzel des



Baums: der »brüllende Kessel« Hwergelmir. Dies ist der Brunnen von Hel oder Helja, der Königin und/oder Personifikation der Unterwelt.

In der nordischen Kosmologie sind wir bereits den drei Urzuständen Ginnungagap, Niflheim und Muspelheim begegnet. Als die Welten erschaffen wurden und der Kosmos geordnet wurde, wurden diese drei Reiche zurückgedrängt und erlangten einen seltsamen Zwischenstatus.

Ginnungagap, die gähnende Leere, umgibt nun die Erde und schützt uns vor den Riesen, die bei den Sternen wohnen.

Niflheim wurde zur klassischen Unterwelt. Wenn die Menschen sterben, erleben sie paradiesische Visionen vom Leben nach dem Tode, die ihrer eigenen Natur entsprechen.

Es kommt jedoch eine Zeit, da die Illusionen verblassen. Wie ruhmreich Walhalla auch sein mag, nach einiger Zeit haben die Krieger und selbst die Götter genug vom Ruhm und stellen fest, dass die Vision verblasst. Dann öffnen sich die Pforten der Hölle und Helja empfängt die Toten. Die Prosaedda berichtet uns, dass sie über neun Welten herrscht, über Reiche des Nebels und des Vergessens, über düstere und zwielichtige Reiche, über Orte, an denen die Menschen zu Schatten werden, die endlos durch Dunst und Nebel gehen, in einer Atmosphäre, in der es weder Zeit noch Raum gibt, nur ewige Nebelschleier. Du tust gut daran zu verstehen, dass dies keine Bestrafung ist. Von einem Standpunkt aus (Walhalla) besteht alles Leben aus Ruhm, Schlachten und Festen. Von einem anderen Standpunkt aus, Niflheim, ist das Leben eine Illusion, die von Schatten bevölkert ist, die nach Sinn und Bedeutung suchen, doch nichts desgleichen finden können. Helja ist unsere Herrin der Schleier, da sie unseren Geist entweder verschleiern oder in Klarheit enthüllen kann; da sie verbirgt, Vergessen bringt oder Lieder der Erinnerungen singt, die alte Mysterien enthüllen. Von ihrem Standpunkt aus sind die menschlichen Ziele, Bestrebungen und Sorgen ziemlich bedeutungslos; damit zurechtzukommen ist etwas, das die Menschen in Niflheim lernen. Es ist jedoch nicht nur unsere Welt, die als vorbeiziehender Nebel wahrgenommen wird, sondern auch unsere Vorstellungen von uns selbst. In Niflheim gibt es einen Adler, Hräswelgr (»Aasschwelger«), und einen dunklen Drachen, Nidhöggr (»Unten Hockender«), die von den Leichnamen des Glaubens fressen und der Seele ihren Namen und Sinn, ihre Vergangenheit und Zukunft entreißen. Von diesem angesammelten Ballast befreit, wird der Seelenfunke vom »brüllenden Kessel« aufgenommen um woanders wieder geboren zu werden. Die Idee der Reinkarnation war sowohl unter den Kelten als auch Germanen verbreitet. Leider wissen wir nicht, wie sie sich

vorstellten, dass Reinkarnation funktionierte oder welchen Gesetzen sie folgte. Falls es sich begeben sollte, dass du zufällig in Niflheim vorbeikommst, was eine Erfahrung ist, die ich wärmstens empfehlen kann, dann tust du gut daran, dein Ego und deine Identität als Schatten oder neblige Illusion zu betrachten, die es geben kann, aber nicht geben muss. Es gibt



in diesem Bereich keine Gewissheit, noch kannst du irgendeine Realität finden, da alles Illusion ist. Wenn du das verstehst, wirst du die Wahrheit hinter den Nebelschleiern erkennen.

In **Muspelheim**, dem »Heim der trockenen Erde« sind die Dinge völlig anders. Dies ist das Reich von Loki und den Feuerriesen, der weiß glühende Kern unseres Planeten. Hier kannst du Wogen der Leidenschaft, der Lust und der überwältigenden Instinkte genießen. Muspelheim ist heiß, hell und so intensiv, dass der zerbrechliche menschliche Verstand zum Spielball für das unermessliche Pulsieren des Magmas, des Feuers, der Flammen und der Gase wird. Wenn wir das Ego hinter uns zurücklassen, können wir lernen in den Eruptionen dieses uranfänglichen Feuers zu tanzen.

Du fragst dich nun vielleicht, wofür solche Modelle gut sind. Erinnere dich daran, dass das mythologische Modell eine Topographie der Seele zur Verfügung stellt und dass die Ordnung der Welt (wie fantastisch oder seltsam sie sein mag) auch eine Landkarte des Geistes ist. Du hast vielleicht schon von der Astralprojektion gehört, von Menschen, die »ihren Körper verlassen« (d.h. die Bewusstheit des Körpers weitgehend verlieren) und in der Astralwelt reisen, der Welt der Träume und der Imagination. Durch diese Kunst, deren Praxis in Kapitel 27 beschrieben wird, kann der geübte Magier in Bereiche des Geistes reisen, die normalerweise unbewusst sind. Diese »Bereiche des Geistes« präsentieren sich dem Bewusstsein als Länder, Landschaften oder Räume, durch die der Magier reisen kann und wo er seltsamen Wesen begegnen kann, die Repräsentationen dieser Länder (oder Bereiche des Geistes) sind. Diese magischen Reisen verändern die Struktur des Bewusstseins von innen her. Solltest du z. B. Helja begegnen, so hast du eine wunderbare Gelegenheit mit jenen Teilen deines tiefen Geistes zurechtzukommen, die durch Niflheim symbolisiert werden, und vielleicht wirst du sogar lernen, wie der Zwischenzustand von Niflheim dazu verwendet werden kann, um andere Welten zu kontaktieren. Der Nebel ist überall und nirgendwo, sodass alle Welten erreicht werden können. Oder du kannst Loki begegnen. Du könntest überraschende Dinge über dich selbst erfahren und dich sogar darüber freuen (vorausgesetzt du freust dich über Loki). Deine Persönlichkeit könnte desintegrieren, aber andererseits gibt es Schlimmeres. Die Identität und die Persönlichkeit sind schließlich formbar und sollten von Zeit zu Zeit auseinander genommen werden. Das Ego ist dazu da, verändert zu werden, und wenn du demütig darum bittest, werden dir Helja und Loki zweifellos gerne bei dieser Arbeit behilflich sein.

Einer der Wege, über die Runen zu lernen, besteht darin, zum Baum zu reisen, von dort in irgendeinen Zwischenzustand, und dann einen Weg in die Runenwelten zu finden. Jede Rune kann als Tor oder Eingang verwendet werden, und wenn du mit ihr in Harmonie stehst, gehe hindurch und betrete eine astrale (vorgestellte) Welt, die die Rune viel besser beschreibt, als es jedes Buch könnte. Wenn du in einer solchen Runenwelt reist, wirst du deine eigene Bedeutung der Rune entdecken, die insofern ihre echte Bedeutung ist, als sie für dich funktioniert und durch dein Tiefenselbst inspiriert ist. Einige dieser Welten können schön sein, andere können unvollständig, krank oder anders unausgeglichen erscheinen. Wenn du in solche Welten reist, hast du die Chance, sie zu heilen und einen Ausgleich zu schaffen. Wenn du dann in deinen Körper und in die »wirkliche« Welt zurückkehrst, wirst du feststellen, dass diese Heilung deine Wirklichkeit von innen her verändert hat.

Ich sollte vielleicht hinzufügen, dass solche Begegnungen auch gefährlich sein können. Gewiss, die Visionen sind »imaginär«, sie sind keine »objektiven« Wesen oder Orte, sondern traumartige Repräsentationen, doch ändert dies nichts an der Tatsache, dass das Tiefenselbst, das die Wirklichkeit ist, die diese Visionen repräsentieren, sehr real ist und tatsächlich alle Realitäten erzeugt, die du wahrnimmst. Du agierst in einer Repräsentation, doch die Realität hinter der Repräsentation ist wirklicher alles alles, was dir in deinem Leben begegnen kann. Wenn du z. B. Helja begegnest, dann wirst du mit Sicherheit etwas über die Schrecken des Todes, des Vergessens, der Erschöpfung und der Illusion erfahren. Deine Visionen werden Leichen, Knochen und Krankheiten, und vielleicht deinen eigenen Tod in vielen Variationen zeigen. Nun könntest du sagen, dass das alles nur Imagination ist. Ja, es wird als Imagination erlebt, doch dahinter liegt eine bestimmte Wirklichkeit. Wenn du zu Helja sagst: »Du bist nicht real«, dann könnte sie dir antworten: »Auch du bist nicht real«, und ihr hättet beide recht. Oder du könntest nach Muspelheim reisen. Instinkte und Besessenheiten werden auftauchen, die dir nie bewusst waren und die, sobald sie wachgerufen sind, von dir akzeptiert und integriert werden müssen. Die Edda berichtet, dass die Götter, als sie Lokis chaotische Wildheit zu unterdrücken versuchten, Loki in Ketten legen mussten. Sie berichtet auch, dass die Kette brach und dass der daraus resultierende Ausbruch zum Ende der Welt führte. Dies ist eine wichtige Lektion. Wenn du Loki begegnest, vergiss die Ketten. Lache mit ihm und werde zu seinem Blutsbruder, wenn du kannst. Keine leichte Aufgabe, doch tausendmal besser als jede Einschränkung.

Die Nornen und andere keltisch/germanische Trinitäten

Nyrnir bedeutet »Weberin« und bezieht sich auf die Spinnen, die ihre eigenen Realitäten erschaffen, indem sie lange Proteinfäden erzeugen, weben, und verschlingen, um so ein Universum zu erschaffen, das aus Struktur, Verbindungen und Zwischenräumen besteht. Die Nornen weben das Schicksal, sie werfen die Lose, welche die Bestimmung festlegen, und prophezeien eine Zukunft, die durch die Divination selbst erschaffen wird. Die Edda erwähnt drei Nornen mit Namen:

Urda, die sich auf die Vergangenheit bezieht, enthält in ihrem Namen die Silbe »ur-«, die großes Alter und Ursprünglichkeit andeutet (siehe auch die Uruz-Rune).

Werdandi enthält dieselbe Wortwurzel in einer anderen Zeit; in ihr steckt das deutsche Wort »werden«, das sich auf die Gegenwart bezieht.

Skulda kann in den englischen Wörtern *shall* und *should* gefunden werden und bezieht sich auf die Zukunft. Das deutsche Wort »Schuld« enthält ebenfalls ihren Namen, das sowohl »Schulden« als auch in negativem Sinn »an etwas schuld sein« bedeuten kann. Das ursprüngliche Wort hatte keine negative Bedeutung, es besagte einfach, dass die Rechnung noch nicht bezahlt ist, sei es nun für Gutes oder Böses.



Alle drei zusammen sind die *Wyrda* oder »Schwestern des Wyrd«. Moderne Autoren erwecken oft den Eindruck, dass diese drei Nornen die Einzigen sind, eine zentralisierte, das Schicksal bestimmende Einheit für alle Welten. Solche zentralisierte Interpretationen (»Sie weben das Schicksal aller Menschen«) sind typisch für unsere moderne Sichtweise. In der Edda erfahren wir jedoch, dass es viele Nornen gibt, von denen manche Äsen, manche Elfen und manche Zwerge sind. Vielleicht sollten wir uns das Schicksal als komplexes Gewebe vorstellen, das von vielen Nornen an vielen Orten geschaffen wird, von denen jede auf ihre Art Zeit und Raum verarbeitet. Dies führt letztlich zu einem Modell, in dem jeder Magier als »Spinnerin« agiert, die ein Mandala aus Realitäten erzeugt und es auf die Substanz der Welt projiziert. Tatsächlich sind wir die Nornen unseres eigenen Lebens.

Eine andere Dreiheit hat sich um Odin/Wotan entwickelt. In der Prosaedda begegnen wir ihm z. B. als Har (»der Hohe«), lafnhar (»der gleich Hohe«) und Thridi (»der Dritte«). Diese drei halten ein Ratespiel mit König Gylfi ab, in dem jeder Aspekt eine unterschiedliche Sichtweise darstellt.

Dann gibt es die Dreiheit der Brüder (Aspekte):

1. Wotan

3. Weh[1]

2. Willi

1. Wotan ist die Einheit. Dies bezieht sich auf das reine Selbst, reine Bewusstheit und reine Energie. Wie im historischen Kapitel gesagt wurde, war Wotan ursprünglich ein Gott der Raserei, des Schamanismus, der wilden Trancen, des Gesangs und der Ekstase.

2. Willi steht mit unserem Wort »Wille« und dem »wahren Willen« in Verbindung, der der individuelle Ausdruck des universalen und evo lutionären Willens ist. Dieser Wille beinhaltet Veränderung, Evolution und Transformation.

3. Weh oder Ve bedeutet »Heiligtum« oder »heiliger Hain«, d. h. der Tempel der Natur. Im modernen Deutsch hat der Ausdruck »Weh« mit Schmerzen zu tun (z.B. die »Wehen« der Geburt), während sich der Ausdruck »Weihe« auf eine Segnung und Initiation bezieht. Manchmal wird in der *Edda* statt Willi Hönir, eine stille Wächterfigur, und statt

[1] Diese Triade mag Kabbalisten vertraut erscheinen. Vielleicht ist Binah Weh, Chokmah Willi, und Kether Wotan.

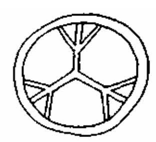
Weh Lodur, der »Lodernde« (ein Aspekt von Loki), genannt. Diese drei erschufen aus Ask (»Esche«) und Embla (»Erle«) die ersten Menschen. In der Voluspa erfahren wir, dass Odin die Seele verlieh, Hönir die Sinne und Lodur Blut und lebendiges Aussehen. Es überrascht nicht, dass das Triskell (die dreifache Spirale) als Symbol für die Nornen wie auch für Odin angesehen werden kann.

Diese Triaden können für die Divination nützlich sein. Wir können die Nornen befragen, wenn wir wissen wollen, wie sich etwas entwickeln wird. Wir können drei Runen auswählen, sodass sich die erste Rune auf den Anfang bezieht, die zweite auf die gegenwärtige Situation und die dritte auf die zukünftige Entwicklung. Das Muster von Wotan, Willi und Weh kann verwendet werden, wenn wir drei Aspekte einer Idee verstehen wollen. Die erste Rune, Wotan, beschreibt das Wesen der Angelegenheit, die zweite ihre Bewegung, Energie und Bedeutung, und die dritte ihre Manifestation in Körper, Erde und Realität.

Die Zahl Neun

Da die Drei in der nordeuropäischen Naturreligion bereits das gesamte Universum beschreibt, liegt die Neun, als 3 x 3, jenseits aller Vorstellungskraft.





Der alte Baum z. B. verbindet drei Welten, drei Ebenen, drei Brunnen und drei Wächter. Er hat drei Wurzeln, doch neun Zweige erstrecken sich über alle Welten. Wenn Odin neun Tage und neun Nächte am Baum verbrachte, Frey neun Nächte auf seine Hochzeit mit der gefrorenen nördlichen Erde warten musste, und Grimnir für neun lange Nächte zwischen Feuerstellen angekettet war, dann wird offensichtlich, dass die Neun so etwas wie »ewig« bedeutete.

Die vier Himmelsrichtungen

Ein weiteres grundlegendes Muster ist die vierfache Symmetrie. Die Vier ist eigentlich eine Erweiterung der Zwei, eine Verdoppelung des Doppelten, ein Kreuz und die Kreuzung, die die Welten verbindet: ⊕

Du bist hier, im Zentrum. In der *Edda* begegnen wir den vier Zwergen, die die Welt stützen: Nordri und Sudri, Austri und Westri. Oft werden die Himmelsrichtungen mit einem solaren Symbolismus in Verbindung gebracht. Der Osten ist jene Richtung, in der die Sonne aufgeht. Dies verbindet den Osten mit der Idee von Geburt, Frühling und Beginn. Im Süden ist die Sonne am stärksten, was den Süden zur Richtung des Lichts, der Hitze, des Sommers und des Feuers macht, sofern man nicht gerade in Australien wohnt. Der Westen symbolisiert Alter und das Untergehen der Sonne. In vielen Kulturen ist Westen die Richtung des Todes. Dann folgt der Norden, die Richtung der tiefsten Dunkelheit, und daher eine passende Entsprechung für Winter, Erde, Kälte und das Funkeln der Sterne. Der Norden ist die Himmelsrichtung der Nacht, ihre Dunkelheit ist der Schlaf der Ungeborenen. Für die Kelten und Germanen kam die Nacht vor dem Tag, so wie die Schwangerschaft vor der Geburt kommt. Nachdem alle Vorräte angelegt waren, begann das keltische Jahr im November mit dem Gedenken an die Vorfahren. Der Winter wurde als Vorbereitung für das kommende Jahr angesehen. Es ist eine interessante Tatsache, dass die meisten heidnischen Traditionen den Altar im Norden plazieren, der Richtung des Tir-Sterns (Polarstern), der als »Notnagel« betrachtet wurde, um den sich die Himmel drehen. Die Christen, mit ihrer Ausrichtung auf Sonne und Licht, führten den Brauch ein, den Altar im Osten zu plazieren, was sehr gut zu ihrem solaren Symbolismus von »Geburt, Ruhm, Kreuzigung und Auferstehung« passt.

Wenn wir die Ordnung der Jahreszeiten in den Tageszeiten wieder erkennen, in den vier Elementen, in den Himmelsrichtungen, dann ist dies ein Fall von einem grundlegenden Modell, das einen tiefverwurzelten Bestandteil unseres Verständnisses von zyklischer Entwicklung und Evolution darstellt. Für unsere Vorfahren bedeutete jede Jahreszeit eine unterschiedliche Sichtweise des Lebens, und auch eine unterschiedliche Art zu leben. Wenn moderne Hexen das Jahresrad feiern, dann setzen sie eine Tradition fort, die heute wichtiger ist denn je. Indem wir die Jahreszeiten feiern, bewahren wir den Einklang mit der natürlichen Welt. Viele Kulturen glauben, dass wenn sie aufhörten, die jahreszeitlichen Feste zu feiern, die Natur aus dem Gleichgewicht geraten würde. In unserer modernen Welt aus Beton, Plastik und Neon *ist* die ganze Natur aus dem Gleichgewicht geraten. Indem wir den Rhythmus des Wechsels in der Natur feiern, halten wir unsere eigene Natur im Gleichgewicht. Die jahreszeitlichen Feste zielen nicht nur darauf ab, den Menschen mit der Natur in Einklang zu bringen. Sie sollten meiner Meinung nach auch

eine Gelegenheit sein, der natürlichen Welt zu danken und allen lebenden Wesen Freude und Segen zu wünschen. In unseren Tagen der Verschmutzung und Verschwendung bedarf die Natur selbst der Heilung. Indem wir nach draußen in die Wildnis gehen, erinnern wir uns an uns selbst.

Systeme der Kosmologie wie jene, die in diesem Kapitel beschrieben wurden, sind mehr als bloße Theorie. Wenn sie nicht auf natürlichen Tatsachen beruhen, dann basieren sie auf psychologischen Tatsachen. Kosmologie ist ein Versuch, das Bewusstsein zu einem bedeutungsvollen Muster zu ordnen. Wie in jedem funktionierenden kabbalistischen System wird sich das Modell, an das man glaubt, sehr schnell in allen Aspekten des Lebens offenbaren. Sobald du z. B. beginnst, in Begriffen der Trinität zu denken, wird dir das ganze Leben dreifach erscheinen. Wichtig ist nicht, ob du deine Welt anhand der Zwei, Drei, Vier oder 666 ordnest, da jedes Modell seine eigenen Vorzüge hat. Worauf es ankommt ist vielmehr, dass kein Modell ganz der Wahrheit entspricht und dass Wahrheit die Freiheit beinhaltet, alle Modelle zu gebrauchen und sie auch zu transzendieren. Jedes Modell, an das mit ausreichender Intensität geglaubt wird, wird sehr bald seine eigene Bestätigung hervorbringen. Ein Modell ist ein wenig wie eine Maske, da sie die Wirklichkeit verdeckt und neu arrangiert. Die Wahrheit kleidet sich in viele Masken und Modelle und jede einzelne von ihnen ist falsch. Wenn du Freiheit für deine eigenen Gedanken willst, fühle dich frei, jedes Modell zu verwenden, das dir gefällt.



10
Runen und Natur

Die keltischen und germanischen Völker, wie auch die ihnen vorausgegangenen Kulturen, betrachteten sich selbst als Teil der Natur. Tacitus berichtet, dass die Germanen keine Städte oder großen Siedlungen ertrugen: »Sie leben allein und von den anderen getrennt, wo auch immer ihnen eine Quelle, ein Feld oder Wald gefällt.« (*Germania*, 16). Dies stimmt mit den Bedürfnissen von Kulturen überein, die noch die Fähigkeit besitzen, sich mit dem ökologischen System ihrer Umgebung zu identifizieren. Neben den Zeremonien des Jahreskreises (zu denen ganze Stämme tagelang reisten, um sich an irgendeinem wichtigen Ort zu treffen) führten sie auch eine Reihe von religiösen Praktiken in der Nähe ihres Wohnortes aus. So wurden Opfergaben für die Geister des Hauses und der Felder ausgelegt, und oft wurden in der Nähe Gedenksteine errichtet.

Der Landbewohner der Vorgeschichte war viel enger mit der Erde verbunden, als wir es uns vorstellen können: Das Land war Leben und bedeutete das Überleben und Fortbestehen der Familie oder des Klans. Während es sich eine staatliche, zentralisierte Zivilisation (wie Sumer, Ägypten oder Rom) leisten konnte, monumentale Paläste und Kirchen zu bauen, hat ein Stammessystem weder die Arbeitskraft noch den Bedarf für Tempel oder Dome. Für die heidnischen Völker des Nordens waren die Götter nicht mit einem solch hohen Anspruch verbunden wie z. B. für die Stadtbewohner des Nahen Ostens. Um ihre Existenz wahrzunehmen mussten sie nur auf die Wildheit der Elemente, die lebendigen Kräfte der Natur und die Vollkommenheit des Systems als Ganzes achten. Es gab kein Bedürfnis, heilige Häuser für die Götter zu bauen, da die Götter überall waren, im Rauschen des Ozeans sprachen, im Donner der Stürme, in den Blättern wisperten, in den Flammen tanzten oder im zeitlosen Schweigen der Erde träumten. Diese Götter waren sowohl furchtbar als auch schön, sie waren lebensspendend und todbringend, überwältigend und unbegrenzt. Andere unsichtbare Lebensformen waren die Elfen (die in der *Edda* »Alfen«, »Alben« oder »Ilben« genannt werden), Wesen, die das Wachstum der Pflanzen, Bäume ausrichteten, und die

Zwerge, die sich mit Samen, Knochen, Kristallen und Metallen beschäftigen, die in der Tiefe verborgen sind[1]. Es macht kaum einen Unterschied, ob man Götter, Elfen, Zwerge usw. in einem anthropomorphen oder abstrakten Sinne versteht. Die Götter geben den Menschen Macht und Idealismus; die Menschheit gab den Göttern Form und Charakter.

Um Naturreligion zu verstehen muss man erkennen, dass alles — die Elemente, die Jahreszeiten, die Pflanzen, die Tiere, die Steine, die Menschen, die Tiefe der Erde und die Weite des Himmels - intelligent und lebendig ist. Die modernen Menschen haben weitgehend vergessen, was es bedeutet, die Elemente zu erfahren. Um die Natur zu verstehen müssen wir uns selbst in ihre Obhut begeben und aus erster Hand erfahren, was Hitze, Kälte, Nacht, Hunger, Ernährung, Kraft und Erschöpfung bedeuten. Wer erinnert sich an die alten Tage, als der Besitz von Feuer den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeutete? Um über die Runen zu lernen sollte man nicht nur zu Hause üben, sondern hinausgehen und sich in die Wildnis begeben. Die Sprache der Runen ist eine Sprache der Natur. Viele Runenformen sind Wachstumsformen. »Sich selbst hingeben« (Gebo) bedeutet, sich neuen Erfahrungen zu öffnen — durch die Wälder zu streifen, bei Tag, bei Nacht, und bei jedem Wetter, das Verstreichen der Jahreszeiten zu fühlen, zu frieren, vom Regen oder Schnee durchnässt zu werden, sich zu verlaufen, im Dunkeln herumzustolpern, in der Sonne zu rasten, mit dem Nebel zu ziehen und mit dem Wind zu tanzen, die Sterne zu beobachten, Kräuter und Blätter zur Heilung und Nahrung zu sammeln, die Fährten der Tiere zu lesen, verrückt querfeldein zu laufen, zu schreien, zu lachen, Feste auf den Berggipfeln zu feiern. Wir erinnern uns in dem Maße an die Bedeutung der Natur, als wir uns selbst hingeben, und jede Erinnerung ist eine Erinnerung an uns selbst. Die Wildheit, Schönheit und Leidenschaft, die wir in der Natur vorfinden, ist ein Ausdruck unseres eigenen Wesens und ein Ausdruck jener Zustände, die so unbeholfen »Gott«, »Selbst«, »allumfassendes Sein« usw. genannt werden.

[1] Die Zwerge der Mythologie scheinen eine seltsame Mischung zu sein: Ihr Bild ist wahrscheinlich aus verschiedenen Ideen zusammengesetzt. Die Naturgeister, die Zwerge genannt werden, wurden mit einer Reihe dunkler kleinwüchsiger Rassen, dem »Meinen Volk«, verwechselt, die durch die größeren Rassen, die sie besiegt hatten, in die Wildnis getrieben worden waren. Möglicherweise entstand dieses Muster aus der Konfrontation der Cro-Magnon-Menschen mit den Neandertalern.

Die Natur zu lieben, bedeutet sich selbst zu lieben. Naturreligion ohne Naturerfahrung ist steril. Dies mag sich selbstverständlich anhören, doch allzu viele Hexen und Magier trauen sich heutzutage nicht ihre bequemen Tempelräume zu verlassen. Sich im Sturm eine Lungenentzündung zu holen ist wesentlich weniger gefährlich als in einem Lehnsessel zu erstikken. Du kannst herausfinden, dass dich die Natur in all ihren freudigen und gefährlichen Stimmungen viel besser initiieren kann, als es jeder Tempel oder Kult könnte. Wir sind die Natur, und die Entdeckung der Wildnis ist die Entdeckung unseres uranfänglichen Selbst.

Natürlich ist es möglich, die Kräfte der Runen an jedem Ort zu aktivieren, sei es auf einem Berggipfel, in einer Wüste oder mitten in der Stadt. Der Wille ist der wesentliche Faktor. Viele Leser werden die meisten Übungen drinnen oder zu Hause machen müssen. Daraus wird kein Schaden entstehen (außer dass sich die Nachbarn beschweren), vorausgesetzt du hältst einen gewissen Naturkontakt aufrecht. Ein »Naturkontakt« ist ein Ort oder eine Situation, die uns Zugang zu den Elementen und den Urebenen unseres Seins ermöglicht. Ein gemäßigter Naturkontakt könnte z. B. ein Zimmer direkt unter dem Dach sein, ein Garten oder vielleicht ein Fluss oder Park in deiner Nähe. Ein Spaziergang in den Feldern kann hilfreich sein, oder ein offenes Feuer zu Hause. Einmal in der Woche sollte man jedoch in die Wildnis gehen, wenn möglich allein. Erinnere dich an Algernon Blackwoods betörenden Satz: »Der Wind rauscht im Wald... weiter draußen.« Wir gehen in die Wildnis, um uns zu erinnern.

Im alten China entwickelte sich ein System des Naturstudiums, das versuchte, die Kräfte der Erde, des Wassers, des Feuers und des Windes zu verstehen und zu beherrschen. Nach der chinesischen Tradition des *Feng Shui* wird der Körper unseres Planeten von Energiekanälen oder Meridianen durchzogen, welche die Lebenskraft über das Land verteilen. Diese Energiekanäle gibt es auch im menschlichen Körper (Mikrokosmos), wo sie durch Mittel wie Akupunktur, Moxibustion und ähnliche Therapien ausgeglichen und stimuliert werden können. Die Energiekanäle transportieren das Qi, die Lebenskraft, um die Funktionen des Körpers zu harmonisieren und ihn mit anderen Lebensformen zu verbinden. Es heißt, das die Menschen sich zum Leben und zur Natur so verhalten wie die Erde zu den Sternen. Wo eine Qi-Linie über die Erde verläuft, wird die Landschaft von der Kraft geformt und formt diese Kraft. Körper und Geist beeinflussen sich gegenseitig. Eine ähnliche Tradition des Energieflusses existierte in Europa. Wir wissen nicht, wie diese

Wissenschaft hieß, doch heute wird sie meist »Geomantie« genannt. Die chinesische und die europäische Geomantie verwenden beide den Begriff »Drachenlinien«, um die Energiekanäle zu bezeichnen. Bergrücken und Felsen zeigen oft den Verlauf dieser Linien an. Nach den Lehren des Feng Shui berührt das kosmische Qi die Erde an den Berggipfeln. Aus der Höhe fließt die Energie entlang der Bergrücken und Hügel ins Tal. Wenn das Qi die Ebenen erreicht, wird es zerstreut und durch die Flüsse und Ströme zum Meer transportiert. Wenn man das nötige Training hat, kann man den Fluss des Qi in der Erde fühlen und den Drachenlinien durch die Wildnis zu folgen.

Für unsere Vorfahren waren die Energieströme der Erde wesentlich offensichtlicher als sie es für uns sind. Wo sie »Kraftplätze« erkannt hätten, fühlen sich moderne Menschen meist nur »seltsam« oder »unheimlich«, sofern sie überhaupt den Unterschied merken. Geomantie ist hauptsächlich eine Frage der Sensibilität, nicht des theoretischen Verständnisses oder abstrakter Studien.

Die Geomantie lehrt, dass sich die Erde und ihre Energiequalität gegenseitig beeinflussen. Die Energie fließt nicht einfach bergab, sondern scheint mit der Landschaft in Wechselwirkung zu stehen. An manchen Stellen bricht das Qi hervor, an anderen sammelt es sich wieder, an manchen wird es von den Flüssen und Strömen weggespült und an machen finden wir, dass das Qi stagniert, was solche Plätze ungesund für das Leben macht. Im chinesischen Feng Shui gibt es eine Reihe mehr oder weniger nützlicher Übungen, um die richtigen Plätze zum Leben zu finden. Die drei Arten von Wohnstätten — Tempel (Götter), Häuser (Menschen) und Gräber (Ahnen) — haben alle unterschiedliche energetische Erfordernisse. Über die europäische Geomantie ist sehr wenig bekannt; sie hat die »dunklen Zeitalter« nicht überlebt. Dass es einmal ein solches System gegeben hat, kann jedoch aus dem Volksglauben, ländlichen Bräuchen, den Plätzen für alte Schreine usw. geschlossen werden. Wenn du Runenmagie im Freien praktizierst, wirst du bald feststellen, dass der Energiefluss von Zeit zu Zeit und von Ort zu Ort verschieden ist. Der Zustand deiner inneren Welt und der Zustand der Außenwelt beeinflussen sich gegenseitig. Wenn du Runenenergie erzeugst, wirst du feststellen, dass du an einer Form der Kommunikation, d.h. einem Austausch von Energie/Bewusstsein zwischen Mikro- und Makrokosmos beteiligt bist. Dieser Austausch ist je nach Umgebung verschieden, sodass wir bestimmte Bewusstseinszustände bestimmten Landschaftsformen zuordnen können. Darüber hinaus können wir feststellen, dass auf der

ganzen Welt bestimmte Landschaften und klimatische Bedingungen sehr ähnliche Formen der Naturverehrung hervorgebracht haben. Es folgen ein paar Bemerkungen über die Bedeutung der Landschaft für den keltisch/germanischen Lebensstil.

Berge. In Mitteleuropa finden wir auf Berggipfeln oft Systeme von »Ringwällen«. Einige davon, von den Römern Oppida genannt, waren befestigte Städte mit bis zu 30.000 Einwohnern. Oppida sind in Süddeutschland, in der Tschechoslowakei, in Österreich, in der Schweiz und in Frankreich verbreitet. Kleinere Ringwälle wurden als Festungen, als Zufluchtsorte in Kriegszeiten, benutzt. Ein Ringwall ist ein Gürtel aus Steinen, der den Berggipfel umschließt. Die meisten Ringwallsysteme bestehen aus mehreren Gürteln oder sind spiralförmig angelegt. Zur einen oder anderen Zeit waren die meisten Ringwälle durch hölzerne Stämme verstärkt, um ein primitives, aber effizientes Heiligtum zu schaffen. Julius Caesar beschreibt die Konstruktion der Oppida-Wälle im 7. Buch des Bellum Gallicum. Akademiker glauben oft, dass die Kelten die Ringwälle zu militärischen Zwecken gebaut hätten. Es gibt jedoch Hinweise, dass einige Ringwälle viel älter als die keltische Kultur sind. Befestigte Ringwallsysteme mussten immer wieder neu aufgebaut werden, da die hölzernen Strukturen des Walls alle paar Jahrzehnte auseinander fielen. Aus ihrer geographischen Lage können wir schließen, dass nicht alle Ringwälle als Festungen gedacht waren. Einige scheinen religiöse Heiligtümer oder Treffpunkte für die Bevölkerung gewesen zu sein. Auf Berggipfeln vereinigen sich die Kräfte des Himmels und der Erde. Der Berggipfel ist insofern eine Parallele zum schamanischen Weltenbaum, als beide Orte zwischen den Welten liegen. Es gab wenige Siedlungen auf hohen Berggipfeln, da das Wetter normalerweise schlecht und die Wasserversorgung schwierig war. Aber es gibt viele Zeugnisse von religiöser Aktivität, die bis heue überlebt haben. Religion und Gesetz waren in alten Zeiten eng miteinander verbunden. Daher finden wir auf den Berggipfeln »Thingstätten«, Heiligtümer, wo die Rituale der Jahreszeiten gefeiert und Gesetze gemacht wurden, wo sich die Bevölkerung zur Rechtsprechung, zu Festlichkeiten, zur Entscheidungsfindung und zu den »Symble«-Trinkgelagen traf (siehe Tacitus, *Germania*). Politische Aktivitäten wurden durch die Symble-Bräuche ausgeglichen (die Silbe *sym* bedeutete »dazukommen«, »zusammen sein«), d. h. man durfte sich mit göttlicher Erlaubnis vollkommen betrinken. Met ist ein sehr angenehmer Weg, die Beziehungen zwischen Göttern und Sterblichen zu harmonisieren. Ring-

wallsysteme treten oft in Gruppen auf, was bedeutet, dass die befestigte Hauptstruktur von einer Anzahl kleinerer Systeme für religiöse Aktivitäten umgeben ist. Solche Plätze waren durch heilige Bäume, kleine Schreine oder heilige Quellen gekennzeichnet. Oft war es gefährlich, sich solchen Orten zu nähern. Das religiöse Heiligtum war normalerweise abgeschlossen und schwer zu erreichen, sodass die Erschöpfung des Reisenden einen Teil der ersten Reinigung bildete. Bei der Ankunft würden sich die Erschöpfung und Müdigkeit schnell in die Heiterkeit eines klaren Geistes verwandeln. Das Element der Gefahr ist dafür entscheidend. Wenn du je in den Genuss gekommen bist, nachts über einen Ringwall mit seinen Tausenden riesiger Steine zu stolpern, wirst du die Bedeutung der Hingabe zu schätzen wissen. Die Bedeutung der Ringwälle für militärische Zwecke verstärkte sich in späterer Zeit, besonders während der römischen Besatzung. Manchmal flohen ganze Stämme zu diesen Orten »göttlicher und menschlicher Rechtsprechung«, selbst wenn die Versorgung mit Wasser und Nahrung schwierig war. Die Römer entwickelten nach Monaten ermüdender Belagerung die Strategie, die Holzkonstruktionen mit Öl zu tränken. Dann legten sie Feuer und warteten, bis der Wall zusammenbrach. An machen Ringwällen ist die Erde noch mit Zorn, Blut und Verzweiflung getränkt, sodass ein sensibler Mensch auf unangenehme Überraschungen treffen kann. Angeblich lebten nicht nur die Götter auf Berggipfeln; wir können auch Steinriesen oder Zwerge an solchen Orten finden. Märchen berichten oft von »vergessenen Göttern« oder »Königen unter dem Hügel«, die im Inneren der Berge ruhen; tot, aber träumend warten sie auf eine gänzliche Wiederauferstehung in einer Zeit der Ganzheit. Auf einigen Bergen ist die Erdkraft so stark, dass das Gestein selbst davon pulsiert. Um den Fluss der Erdströmungen zu verstehen sollten wir uns vergegenwärtigen, dass die Erde, wie alles andere, in Wellen fließt. Beobachte, wie die Erde einst geflossen ist, und du kannst die Wege der Energie sehen, von denen einige ins Tal strömen und andere über die Bergrücken zu anderen Gipfeln reichen. Beobachte das Wachstum der Bäume. An den »Drachenlinien« treffen wir oft auf so genannte »Drachenbäume«, d. h. Bäume von einer gewundenen, wilden und intensiven Erscheinung, die mit der Kraft des Ortes zu vibrieren scheint. Wo sich die Kraft verteilt, sehen die Bäume gleichförmig aus, aber wo die Energie dicht ist, sind die Bäume äußerst individuell und sehr wach. Wind ist ebenfalls wichtig. Sich einem Sturmwind auszusetzen bewirkt mehr, als dass nur die Hitze weggeblasen wird, er kann viel vom Qi der Erde hinwegfegen. Dasselbe gilt für Wasser.

Fließendes Wasser transportiert das Qi schneller als es die Erde kann (je kälter das Wasser, desto mehr Energie kann es aufnehmen), sodass ein einfacher kleiner Fluss die gesamte Energie seiner Umgebung hinwegspülen und mit Schnelligkeit bergab tragen kann. Um Geomantie zu verstehen musst du mit deinen Augen fühlen. Es gibt überall Tausende von Signaturen, die auf das Wesen des Ortes hinweisen. Um einen Berg (oder was auch immer) zu sehen kannst du in ihn hineinschauen, unter die Oberfläche gehen und seine Substanz erfühlen; die Form sehen, wie sie das Innere durchdringt und sich von innen her entfaltet. Durch Identifikation, Liebe und Leere kannst du das Wesen erkennen, das auch unser eigenes Wesen ist. Jeder Berg hat seinen eigenen einzigartigen Charakter und reagiert auf Magie, Runenübungen, Musik usw. auf seine eigene Art und Weise. Wir können den Berg nicht mit unserem Verstand begreifen. Nur dadurch, dass wir selbst zum Berg werden, können wir seine Intelligenz, die lebendige Bedeutung seiner Form erfassen. Wir sind eins mit der Erde, und diese Feststellung sollte nicht das Ergebnis logischen Verstehens sein, sondern der direkten Erfahrung entspringen.



Hügel. Hier ist die Erdkraft bereits modifiziert und beruhigt. So wie die Berge die Wohnstatt der Götter und Riesen sind, können wir auf menschliche Helden treffen, die unter den Hügeln ruhen. Viele davon sind die Geister der Krieger, was darauf hinweist, dass Hügel, ähnlich wie Berggipfel, häufig verwendet wurden, um Festungen zu bauen. Keltische Bestattungsbräuche erforderten oft die Errichtung eines kleinen Hügels über der Grabkammer, ein Brauch, der auf die Megalithreligion mit ihren erdbedeckten Hügel- und Dolmengräber zurückgehen könnte. Hügelland ist Jagdland. Wenn wir bedenken, dass die Jagd eine hoch religiöse Angelegenheit war, erkennen wir, dass es nicht menschliche Macht, sondern göttliche Gnade ist, die Nahrung gibt und daher das Überleben sichert. Die Götter schenken Leben; der Jäger tötet, um die Gemeinschaft zu ernähren. Durch das Opfern von Pflanzen, Tieren und manchmal auch Menschen versuchten viele Stämme den Ausgleich wiederherzustellen und in symbolischer Form zurückzugeben, was die Götter gegeben hatten.

Heilige Haine waren geheiligte Plätze, an denen die jahreszeitlichen Feuerfeste, heilige Hochzeiten oder Blutopfer gefeiert wurden. (Siehe The *Golden Bough* von Sir George Frazer). Es stimmt nicht, dass die heiligen Haine nur aus Eichen bestanden. Der römische Aberglaube ordnete den dunklen Zeremonien der Druiden, denen sie nicht sehr freundschaftlich gesinnt waren, eine einzige Baumart zu. Moderne Studien haben jedoch gezeigt, dass fast jede Baumart zur einen oder anderen Zeit mit gewissen religiösen Aktivitäten verbunden war. Es gab Kulte der Birke, der Buche, der Eberesche, der Ulme, der Weide und vieler anderer Arten. In Deutschland und Skandinavien waren viele Heiligtümer dem Ullr geweiht, dem Herrn des Winters, der Jagd, des Tötens und der Julfeier, dessen heiliger Baum die Eibe war. (Für eine weiterführende Beschreibung heiliger Bäume und damit verbundener Volksbräuche siehe mein Buch *Visuelle Magie*).

Die Ebenen. Wenn sie die Felder und Siedlungen erreicht, ist die Erdenergie normalerweise zerstreut. Die Magie der Ebenen ist von landwirtschaftlicher und sozialer Natur. Es sind nicht die Urgötter des Waldes und der Wildnis, die die Bauern der neolithischen Zeit beschäftigen, sondern die eher menschlichen Schatten (Geister, Doppelgänger, Ahnen) und die unzähligen Geister, die für Wetter, Fruchtbarkeit und Wachstum zuständig sind. Die Felder sind kultiviert — sozusagen vermenschlicht. Sie sind eingegrenzt und von Mauern oder Dornenhecken geschützt (dies bezieht sich auf die Thurisaz-Rune). Darüber hinaus sind sie Besitz. Besitz

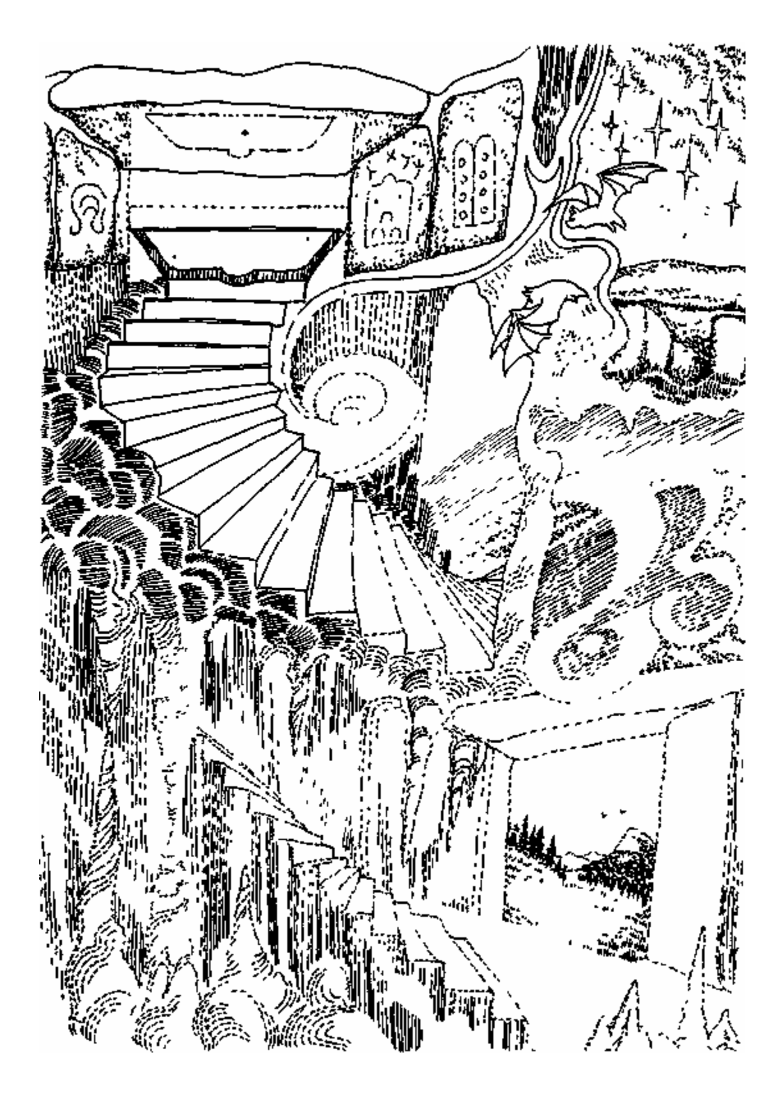
im Sinn von Boden, der besessen und vererbt werden kann, ist wahrscheinlich eine Idee, die aufkam, als die Menschen sesshaft wurden und die Erde zu bewirtschaften begannen. Für den Bauern sind die Felder eine Erweiterung des Körpers: Sie sind die Zukunft des Klans. Sesshaftigkeit bedeutet Hingabe, Durchhaltevermögen und dickköpfige Entschlossenheit. Die Kulte der Felder beschäftigen sich mit menschlichen Problemen. Typische Beispiele sind Hausgeister, Ahnenverehrung, Schutzgeister, menschliche Geister und Naturwesen wie Elfen, Sylphen, Feen usw., die ihren Segen für Wachstum, Überfluss und gutes Wetters spenden. In Verbindung mit diesen Glaubensvorstellungen existieren eine Reihe von Bräuchen, um den Kräften der Wildnis Einhalt zu gebieten, die Alten fernzuhalten und die unterdrückte Energie auszutreiben, die sich immer in einer Gesellschaft ansammeln wird. Die Götter selbst erscheinen entfernter und kontrollierter: Während jeder einzelne Jäger der nomadischen Zeitalter eine persönliche Beziehung zu den Gottheiten der Wildnis hatte, setzte die bäuerliche Gemeinschaft einen Stammesschamanen ein, um mit dem Unbekannten zu sprechen und den Klan psychologisch gesund zu erhalten. Die Kulte und Lebensformen der Ebenen sind oft fatalistisch ausgerichtet und betonen Sicherheit und Grenzen.

Flüsse und Ströme. Sie sind Leiter von Energie. Kaltes Wasser bindet Energie und verteilt sie über das Land. In einigen Flussbiegungen konzentriert es die Kraft und in anderen spült es sie hinaus. Das chinesische Feng Shui lehrt, dass jede Flussbiegung eine Seite hat, die Kraft ansammelt, und eine, die beständig durch das fließende Wasser geleert wird. Dies kann für die Praxis wichtig sein. Einige Plätze können erschöpfen, während andere den Praktizierenden überladen. Wenn die Aura durch einen falschen Einsatz von Runenenergie oder durch den Kontakt mit schädlichen Orten oder Personen überladen wird, ist kaltes Wasser (z. B. eine Dusche) hilfreich, um die Aura wieder zu reinigen. Warmes Wasser ist nicht so wirksam, da es bereits eine eigene Kraft enthält. Einige Flüsse waren Handelswege, lange bevor Straßen bekannt waren. Reisende auf dem Wasser oder am Ufer Siedelnde personifizierten ihren Fluss oft und schrieben ihm einen Charakter, Geschmack und bestimmte Gewohnheiten zu. Sein Bewusstsein nahmen sie in Form von Wassergeistern, Undinen, Nixen usw. wahr. Viele dieser Flussgeister konnten gelegentlich gewalttätig sein, sodass der Frieden des Flusses durch regelmäßige Opfer von Tieren oder Menschen erkauft werden musste. Einige Flüsse hatten in dieser Hinsicht einen sehr grausamen Ruf; wenn das Opfer ausblieb, nahm sich der Fluss, was er begehrte.

Quellen und Brunnen. Diese symbolisieren Tore und Eingänge in die Tiefe. Hier ist jener Punkt, an dem das Leben (Wasser) aus der Dunkelheit aufsteigt. Die Idee der Geburt, der Reinigung und des Übergangs ist offensichtlich. Einige Brunnen in Mitteldeutschland waren der Holle geweiht und ein beliebter Ort, um für Kinder zu beten. Aus der Geburtsidee ergibt sich der Gebrauch von Quellen zur Reinigung. Dies ist die hauptsächliche Verwendung des Urdbrunnens an den Wurzeln des Baumes Yggdrasil. Missionare haben diesen Glauben mit aller Kraft bekämpft, indem sie auf ihrem Weg durch das Land Hunderte von heiligen Brunnen exorzierten und tauften. Viele Märchen, wie »Frau Holle« (Hel, Helja), beginnen damit, dass jemand in einen Brunnen und durch das Wasser in eine andere Welt fällt. Im keltischen Deutschland und Frankreich wurden Brunnen zur Heilung benutzt. Kranke unternahmen lange Reisen, um in der Nähe eines heiligen Brunnen zu leben, um »das Wasser zu nehmen« und die Druiden über ihre Krankheiten zu befragen. Als die Römer das Land besetzten, führten sie diesen Brauch fort. Ein heiliger Brunnen aus gallisch-römischer Zeit ist von einer großen Steinstele geschmückt, die drei Göttinnen mit Körben voll Früchten zeigt. Diese *Matrona* sahen sich sehr ähnlich und waren alle gleich alt, sodass wir ihnen nicht die beliebte Dreiheit des Wicca, Jungfrau, Mutter und Greisin, zuordnen können. Normalerweise waren diese heiligen Brunnen von Gasthäusern umgeben. Viele davon wurden zu Kurorten und sind bis heute bekannt. In einigen Ländern wurden die heiligen Brunnen von besonders ausgebildeten Wärtern bewacht. Wenn der Dienst vernachlässigt oder der Brunnen versehentlich offen gelassen wurde, konnte es sein, dass das Wasser aus der bodenlosen Tiefe aufstieg und ganze Täler ertränkte. Es heißt, dass eine Anzahl walisischer Seen so entstanden seien.

Sumpf und Marschland. Diese zählen zu den ältesten Landschafts-typen, die wir kennen. Als sich das Eis zurückzog, begannen die Menschen über das neue Land zu ziehen, ein offenes und unfruchtbares Land mit wenigen Bäumen (hauptsächlich Birke, Eberesche, Weide) und dünner Vegetation. Der Winter machte die Tundra zu einer eisigen Wüste mit heulenden Schneestürmen; der Sommer verwandelte die Marsch in einen schlammigen, von Mücken befallenen Sumpf. Die ersten Siedler in diesem Land mussten wandern, um zu überleben. Die Stämme verwendeten kleine Zelte aus Tierhaut und bestritten ihr karges Leben durch Jagen, Fischen und das Sammeln

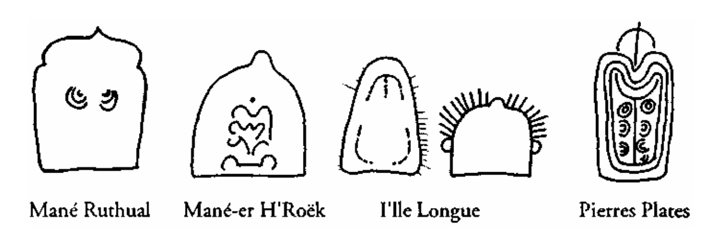
von Beeren, Pilzen, Kräutern usw. Im Winter waren die Menschen nahe am Verhungern, während sie im Sommer von umherziehenden Rentieren und Pferden lebten. In einigen Sümpfen wurden die Überreste zahlloser Rentieropfer gefunden. Als das Klima milder wurde, begannen die Menschen sesshaft zu werden. Dennoch blieb die Erinnerung an den Sumpf als einen Ort der Gefahr und der Magie. Die Moore blieben ebenfalls bis zur römischen Besetzung ein heiliger (und spukender) Ort. Auf seine Art ist der Sumpf so unbezwingbar wie ein Berggipfel. Der Sumpf symbolisiert einen Zustand zwischen den Welten, d. h. eine Wirklichkeit zwischen fest und flüssig. Er ist ein Ort von großer Gefahr, an dem ein Übergang zwischen den Welten stattfinden kann. Ein Kraftplatz, an dem Gegenstände der Erde, dem Wasser oder der Tiefe übergeben werden können, ohne dass es erforderlich wäre, ein Loch zu graben. In der Geomantie heißt es, dass die Erdenergie in Sumpfgebieten stagniert, was der Atmosphäre einen reizvollen Anstrich von Morbidität und Verwesung verleiht. Wenn du Vorurteile und die Angst überwindest, wird sich die Schönheit des Sumpfes von selbst offenbaren. Heiligtümer des Sumpflandes zu betreten erzeugt einen Zustand zwischen Spannung und Hingabe, der für den Magier nützlich ist. Die Geister des Moors stellt man sich für gewöhnlich als sehr schön, doch unkultiviert und nicht vertrauenswürdig vor. Sie haben in allen Zeitaltern der menschlichen Evolution Opfergaben erhalten — Nahrung, Kleider, Schmuck, Juwelen, Tiere, kleine Modelle von Booten oder Kultwagen, Waffen und oft auch Menschen. Im Krieg gegen die Römer wurden die Sümpfe als praktischer Ort betrachtet, um Kriegsgefangene oder ausgewählte Kriminelle loszuwerden. Selbst die hoch entwickelten Kulturen der Kelten und Germanen führten das verbreitete Opfer an die Sumpfbewohner fort, obwohl viele ihrer Götter (Ideale) höheren Reichen angehörten. Wenn »Sünder« geopfert wurden, wurde ihr Haar sehr kurz geschnitten (was den entdeckten Sumpfleichen ein unschuldiges, fast jugendliches Aussehen verleiht), während die Körper in einer Fötusposition gefesselt waren, sehr ähnlich der K-Rune. So konnte das Opfer der Tiefe in ähnlicher Form zurückgegeben werden, wie es einst aus der Gebärmutter gekommen war. Im Älteren Futhark wurde der Sumpf durch die Eihwaz-Rune symbolisiert. Im 16-Runen-Futhark wurde die Idee des Sumpfes mit der des heiligen Eibenhains vermischt (beide beziehen sich auf Heiligtümer, die eng mit Gefahr und Tod verbunden sind) und durch die Yr-Rune symbolisiert.



Höhlen und Dolmengräber. Diese symbolisieren die Einheit von Gebärmutter und Grab. Höhlen sind die ältesten religiösen Stätten, die uns bekannt sind. Die Höhle befindet sich innerhalb und doch außerhalb der bekannten Welt, sie ist eine Übergangsphase auf einer Reise, die in beide Richtungen führt. Höhlen wurden selten bewohnt, doch gibt es viele Hinweise auf Siedlungen in ihrer unmittelbaren Nähe. Ein Großteil unseres Wissens über die Frühzeit stammt aus Höhlen. Tatsächlich hatte die Kunst der Frühzeit wenig Chancen, an offenen Orten zu überleben.

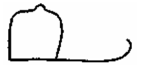
Die Verteilung bestimmter Tiere und Symbole in verschiedenen Höhlenräumen scheint darauf hinzuweisen, dass sie für bestimmte Zwecke verwendet wurden. Die große Halle in Lascaux scheint ein öffentlicher Kraftplatz gewesen zu sein, während der kleine Raum mit dem trancebesessenen vogelköpfigen Zauberer über der Felsspalte eher mit den Mysterien des Todes und der Wiedergeburt zu tun hatte (siehe Abb. S. 68). Der Zauberer, der sterbende Büffel (mit heraushängenden Gedärmen) und das Wollnashorn, das gerade seinen Kot über der Öffnung in die Tiefe fallen lässt (beachte die charakteristische Position des Schwanzes), haben mehrere Generationen von Wissenschaftlern erfolgreich verwirrt. Um den psychologischen Effekt der Höhle zu simulieren haben die Menschen der Megalithzeit das Dolmengrab (von breton. *dolmen*, »Tisch-Stein«) erfunden. Diese Dolmengräber bestehen aus einem niedrig liegenden Eingang, einem längeren Gang mit einer niedrigen Decke (entweder die Megalithmenschen waren kleiner als wir, oder sie wollten, dass man sich bückte) und einer leichten Biegung (wo wir normalerweise auf einen stärker quarzhaltigen Stein treffen), die zu einer großen runden Kammer führt. Manchmal gibt es ein oder zwei kleine Räume an der Seite des Gangs. Einige bretonische Dolmengräber haben kleine Fenster, die es den Sonnenstrahlen erlauben, in das Heiligtum zu dringen und je nach Jahreszeit besondere Symbole zu erleuchten. Die bretonischen Dolmengräber enthalten viele abstrakte Symbole, von denen sich die meisten einer leichten Interpretation entziehen. Diese Symbole waren tief in den Stein (das Ewige) geritzt und für rituelle Anlässe (das Zeitliche) gefärbt worden. Eines der am häufigsten gefundenen Symbole wird der Erdmutter zugeordnet.

Das größte ist das Symbol von Mane Ruthual (428 x 321 cm), das in die Decke eines Grabes geritzt ist und mehr oder weniger nach Nordwesten weist. Dieses »Torsymbol« kann zur Astralprojektion verwendet werden.



Symbole aus Locmariaquer und dem Golf von Morbihan

Die Reise in die »Anderswelt« wird durch das folgende Symbol aus dem Dolmengrab von Petit Mont beschrieben, wo ein Weg zum Tor und von diesem weg führt:



Das Symbol, wie auch das Dolmengrab selbst, bringt drei Phasen zum Ausdruck: Eintritt, Übergang, Ausgang. Dies kann als Parallele zum Muster der Reise verstanden werden: Universum A — Zwischenzustand — Universum B. Dolmengräber wurden gebaut um auf ewig zu bestehen, sodass man die Reise noch immer machen kann. Die weibliche Idee (Gebärmutter) wurde durch den Menhir (breton., »stehender Stein«) mit seinem phallischen Symbolismus ausgeglichen. Nicht alle Zeiten brachten solch hoch entwickelte Dolmengräber hervor, wie sie der Bretagne gefunden wurden. Die Dolmengräber in Norddeutschland, Dänemark und Südskandinavien sind jünger als die bretonischen und bestehen aus einer einfachen Kammer mit einem kurzen Eingang. Wenige Symbole können darin gefunden werden. Der zeremonielle Dolmengrabtempel der frühen Megalithzeit (um 4000 v. Chr.) wurde bald durch das herkömmliche Hügelgrab ersetzt. Die rituelle Bedeutung der Struktur geriet in Vergessenheit und die Steinkammern wurden verwendet, um Häuptlinge und andere Individuen von fraglicher Bedeutung zu bestatten. Die keltischen und germanischen Stämme schrieben die Dolmengräber den Riesen (große Menschen, die mit großen Steinen bauten) oder den Zwergen zu (die Decke war immerhin sehr niedrig) und imitierten die Form (einen Grabhügel), um ihre eigenen Häuptlinge zu begraben. Hügelgräber wurden nicht nur für Adelige gebaut, sondern auch in der Nähe von Schlachtfeldern für die gefallenen Krieger. Viele von diesen Gräbern enthielten Geschenke für die Toten. Dies zog Grabräuber an, und die meisten Hügelgräber wurden zu irgendeiner Zeit geplündert, sodass halb zusammengefallene Hügel zurückblieben, die verstörte Knochen und oft einen ärgerlichen Schutzgeist enthalten. Eine Gruppe beschädigter Hügel kann eine sehr bedrückende Atmosphäre hervorrufen, und wenn du in ihrer Nähe üben willst, versuche dich erst mit den Geistern des Ortes zu arrangieren.

Meere und Inseln können als Reich des Flüssigen, Unbestimmten und Transzendenten angesehen werden. In den alten Kulturen glaubten die Menschen, dass die Erde im Meer schwimmt wie ein Kind in der Gebärmutter. Jormungandr, die Midgardschlange, teilte die äußeren

und inneren Reiche dieses riesigen Ozeans, nicht so sehr um die Menschen einzuschließen, sondern vielmehr um die Kräfte des Chaos und die zahlreichen ausgestoßenen Riesen, die zwischen den Sternen leben, auszuschließen. Über den Ozean zu reisen bedeutete, sich einem fremden Reich hinzugeben. Etymologisch ist das Wort »Seele« mit »See« verwandt, was eine vage Erinnerung an das Gebärmutterbewusstsein sein könnte. Tacitus berichtet von einer Insel in der Nordsee, wo der Nerthus-Kult seine Rituale feierte. Nerthus (weibl.) könnte eine frühere Form des Wanengottes Njörd gewesen sein. Es gibt Hinweise darauf, dass die Figur des Njörd aus einer matriarchalischen Gesellschaft stammt. In der *Lokasenna* (Vers 33) tritt er für die Freiheit der Frauen ein, ihre Geliebten zu wählen, während Lokis Antwort Bräuche andeutet, die aus der Sexualmagie bekannt sind. In anderen Ländern wurde Njörd Nodens, Nydd, Lydd oder Llyr genannt. In Holland und auf den Friesischen Inseln wird die Gottheit der Ozeane Nehallenia genannt und als Frau dargestellt, die einen Früchtekorb mit einem Schiff und einem Hund trägt. Die Römer opferten ihr, bevor sie nach Britannien segelten. Spanuth hat zu zeigen versucht, dass die Insel der Nerthus mit der »Königsinsel« Abalus/Basileia identisch ist, die in den Atlantistexten genannt wird. Abalus erinnert an das versunkene Paradies der Kelten Avalon/Affalon (»Apfelinsel«), an die aus Cornwall stammende Legende vom versunkenen Land Lyonnesse oder an die bretonische Geschichte von Ys, das aufgrund der Verbrechen und Blasphemien seiner Priester versank. Spanuth versuchte zu zeigen, dass »Abalus« mit der heiligen Insel der Friesen identisch ist, einer Insel, die Forsites, dem Gott des Ozeans, geweiht war, der in der *Edda* als Forseti erscheint, der Sohn der Nanna und des Balder (siehe *Gylfaginnig*, Vers 32, und *Grimnismal*, Vers 15). Forseti, wörtlich »ein (der Versammlung) Vorsitzender«, ist ein Gott der Gerechtigkeit und der Rechtsprechung. Es gibt eine seltsame Geschichte von zwölf Seeleuten, die auf dem Ozean trieben. Sie hatten anscheinend ihr Heimatland verloren und fuhren orientierungslos dahin, als in ihrer Mitte einer (der Dreizehnte) erschien, der ihnen den Kurs über das Meer zeigen konnte. Er führte sie zu einer Insel, d;e fruchtbar und grün war, und gab ihnen ein paar Gesetze. Als das Schiff Land erreichte, schlug er eine Axt in den Boden und verschwand. Daher wurde die Insel ihm zu Ehren Forsitesland genannt und zu einem religiösen Heiligtum. In einer späteren Version der Geschichte waren die Seeleute Richter, die aus Deutschland vertrieben worden waren, da sie die Herrschaft Karls des Großen nicht mit der

gebührenden Begeisterung anerkannt hatten. Ein anderer Name der Insel war Farra, was »Rinderinsel« bedeutet und sich auf die Fehu-Rune beziehen könnte. Forsitesland erscheint in zahlreichen Chroniken. Die Insel lag nahe der Felsküste von Helgoland (dem heiligen Land), das noch immer existiert. Die Felsen mit ihren charakteristischen roten, schwarzen und weißen Steinen werden von Plato als Orientierungspunkt beschrieben. Farra wurde um 1200 v. Chr. versenkt. Teile davon tauchten in historischen Zeiten wieder auf und wurden vom griechischen Geographen Marcellus beschrieben, der sie mit Atlantis in Verbindung brachte, ebenso wie von einer Anzahl christlicher Missionare, die das Aussehen der Insel und die Rituale beschrieben, die für Forsites abgehalten wurden. Zwischen 1200 und 1300 verschwanden die letzen Reste von Forsitesland wieder unter den Wellen. Dass Farra mit dem platonischen Atlantis so gut wie identisch ist, wurde durch Spanuths überwältigende Forschungen aufgezeigt. Jene, die an ein früheres vulkanisches Atlantis glauben, mögen Trost in der Frage finden, wo die zwölf Seeleute, die Farra fanden, wohl hergekommen waren. Die Erzählung von dieser Nordseezivilisation könnte Homers Bericht über die Phaiakischen Inseln in der *Odyssee* beeinflusst haben. Es gibt viele Ähnlichkeiten zwischen der Beschreibung Platos und Homers Version.

Es gibt eine Geschichte von einer Insel aus Glas, die in fast allen Ländern um die Nordsee gefunden werden kann. »Glas« ist ein Wort, das älter als das Material ist, das wir heute damit verbinden. In den alten Tagen bedeutete es »Bernstein«. Bernstein wurden von den mediterranen Zivilisationen, die riesige Mengen davon aus den Nordseeländern importierten, hoch geschätzt. Die Quelle dieses versteinerten Baumharzes war Abalus. Der »gläserne Tempel« wird flüchtig im *Hyndluliod* und in den keltischen Legenden erwähnt. Ein seltsames Gedicht, das *The Spoitling of Annwn* (»Die Vernichtung von Annwn«) heißt, berichtet, wie Arthur die vierseitige Burg überfiel, um den Kessel der Inspiration (ein heidnischer Prototyp des heiligen Grals) zu erbeuten. Diese Burg, die *Caer Sidi* (»kreisende Burg«), *Caer Pedryvan* (»viereckige Burg«) und *Caer Wydyr* (»Gläserne Burg«), *Caer Vedwyd* (»Bwg der Festlichkeit«) und *Caer Golud* (»Burg der Reichtümer«) genannt wird, wird mit Annwn (der keltischen Unterwelt) gleichgesetzt, und man kann sie auf einer Insel im Ozean finden. Offensichtlich war die Reise nach »Caer Pedryvan, auf der Insel der starken Tür, wo Zwielicht und pechschwarze Nacht aufeinander treffen und heller Wein das Getränk des Gastgebers ist« nicht ganz erfolgreich.

Das erste Wort aus dem Kessel, wann wurde es gesprochen?
Durch den Atem von neun Jungfrauen wurde er sanft gewärmt.
Ist er nicht der Kessel des Hauptes von Annwn?
Wie sieht er aus?
Ein Reif aus Perlen umgibt seinen Rand.
Keinem Feigling oder Meineidigen wird in ihm ein Mahl gekocht.
Ein hell blitzendes Schwert wird zu ihm erhoben
Und in der Hand von Lleminawg gelassen.
Und vor der Tür der Pforte zum kalten Ort
Brannte die Lampe, als wir mit Artur gingen — welch wundervolle Arbeit!
Bis auf sieben kehrte niemand zurück aus Caer Vedwyd.

Taliesin (nach der Übersetzung von Squire).

Die Erzählung von wundervollen Inseln, die im Meer versunken sind, verbindet normalerweise historische Beispiele mit einem archetypischen Motiv. Wir brauchen nicht auf einem bestimmten Ort für Atlantis, Avalen, Abalus, Anoeth und Oeth (beachte die Ähnlichkeit des Namens zu Njörds Heim »Noatun«), Ys, R'lyeh oder R'lin K'ren A'a zu bestehen, wenn das Thema des Mythos derart verbreitet ist. Es kann mehrere solcher Inselzivilisationen gegeben haben und vielleicht nahm die Megalithreligion von dort ihren Ausgang. Diese Legenden haben normalerweise einen gemeinsamen Kern. Die Zivilisation, die sie beschreiben, wird als hoch entwickeltes Reich beschrieben, das im Bunde mit den übelsten Dämonen der Frühzeit steht. Von diesen mysteriösen Inseln aus bauten Seeleute ein Netz von Handelswegen zu allen Küsten Europas auf, errichteten eine Reihe von Kolonien, verbreiten eine neue und doch uralte Religion, die einzige Form der Verehrung der Alten Wesen, die in Europa überlebt hat... doch das ist nur Träumerei. Wir werden diese Dinge nie sicher wissen, und jeder Magier ist eingeladen zu träumen, sich zu erinnern und sich vorzustellen, was immer er/sie will.

In einigen schamanischen Religionen finden wir parallel zur Reise in die Unterwelt eine Reise über den Ozean. In Skandinavien gibt es eine Anzahl von Kultplätzen aus der Megalithzeit in der Form eines langen Schiffes. Diese Schiffsformen wurden angelegt, indem man eine doppelte Reihe großer flacher Steine aufrecht in den Boden steckte. Es ist anzunehmen, dass diese Steinschiffe auf ähnliche Weise verwendet wurden, wie bestimmte nordamerikanische Schamanen ihre Gruppenreisen im »Geistkanu« abhalten. Diese Praxis wird in Michael Harners *Der Weg des Schamanen* beschrieben. Ein anderes magisches Schiff wird in der Prosaedda erwähnt (*Gylf*, Vers 43): Skidbladnir, das groß genug ist, um alle Götter aufzunehmen, und klein genug, um wie ein Tuch gefaltet und in



der Tasche getragen zu werden. Ein anderer Brauch der »Reise über das Meer« ist die Feuerbestattung. Die Vereinigung von Feuer und Wasser ist klar in der Erzählung von Balders Begräbnis beschrieben. Eine Kombination des Feuer- und Bootsthemas kann in der Kenaz-Rune gefunden werden. Auf der Insel Lundy im Kanal von Bristol gibt es einen alten christlichen Friedhof, der die alten Grabsteine von St. Patrick und Vortigern enthält — er besitzt ebenfalls Schiffsform.

Für den Runenmagier ist es wichtig, ein echtes Verständnis für die Gesichter und Stimmungen der Natur zu entwickeln. Wenn die Runenenergie durch den Körper fließt, werden Höhe und Tiefe, die drei Aspekte des Seins, verbunden und der Übende steht mit dem Land durch eine subtile Form der Kommunikation in Kontakt. Dieses Verständnis entsteht nicht aus intellektueller Einsicht, sondern aus einem Gefühl der Einheit, in dem man sich öffnet und die Welt umarmt. Landschaft ist nicht die einzige Variable in unserem Experiment. Andere Faktoren sind Wetter, Zeit, Jahreszeit, die Mondphasen usw. Ein Tagebuch ist ein wichtiges Werkzeug. Es unterstützt die Erinnerung, die Beobachtung, und erlaubt uns eine gewisse Form kontinuierlicher Bewusstheit zu entwickeln, die die Bedeutung der Erfahrungen, die wir aufschreiben, bei weitem übersteigt. Es gibt mehrere Methoden der praktischen Geomantie. Wünschelruten- und Pendelmagie sind hinreichend bekannt und es gibt genügend Literatur, die dir mehr Informationen gibt, als du je brauchen wirst.

Eine andere moderne Technik ist die Suche nach »Leylinien«. Es gibt zwei Arten von Leylinien. Eine ist die »natürliche« Leylinie, die mehr oder weniger mit den Drachenlinien identisch ist, die der Form des Landes folgen. Die andere ist ein abstrakteres Phänomen, das durch die Verwendung einer guten Karte und eines Lineals entdeckt werden kann. Wenn wir die Karte verwenden, markieren wir alle Plätze, die interessant sein können — alte Schreine, Brunnen, heilige Orte, Ruinen alter Kirchen oder Burgen, Hügelgipfel und ähnliches. Bedenke, dass sowohl die römische Armee als auch die christliche Kirche gerne heidnische Kultplätze besetzten. In Norddeutschland wurden die Steine von Hunderten alten Steingräbern in Klöster und Burgen eingebaut, und zweifellos war die Situation in vielen anderen Ländern ähnlich. Indem du ein Lineal benutzt, kannst du gerade Linien finden, die mehrere solcher Kraftplätze verbinden. Besondere Beachtung sollte Orten auf Berggipfeln zukommen, die für Signalfeuer verwendet worden sein könnten. Wenn du mehr als vier solcher Kraftorte auf einer geraden Linie findest, kann es sein, dass du eine Leylinie entdeckt hast. Stelle sicher, dass du eine Karte mit großem Maßstab und einen sehr dünnen Bleistift verwendest, dann gehe hin und prüfe nach.

Es gibt eine Anzahl von Imaginationsübungen, um die Sensibilität für geomantische Phänomene zu entwickeln. Diese Übungen sind für Leute gedacht, die bereits in der Praxis der Meditation geschult sind. Eine davon besteht darin, sich selbst in einen Baum zu verwandeln. Wenn du einen Ort gefunden hast, über den du etwas erfahren willst, solltest du dich erst

selbst beruhigen, um etwas inneren Frieden und Stille zu finden. Stehe, die Füße zusammen, die Arme entspannt an deinen Seiten, die Augen schließen sich langsam. Erlaube deinem Geist ruhig und leer zu werden. Der Atem sollte leicht fließen, ohne Anstrengung oder Spannung. Wenn du Stille und Einfachheit erreichst, lass deine menschliche Identität los. Fühle, wie deine Füße und Beine zu einem einzigen Stamm werden, und erlaube ihnen, sich in Wurzeln zu verwandeln. Lass die Wurzeln nach unten in die tiefe, reiche und stille Erde reichen. Fühle, wie sie Wasser und Nahrung transportieren, fühle, wie sie den Boden umarmen, die Steine und Kiesel, die in der Dunkelheit träumen. Während du aus der Tiefe und Dunkelheit trinkst, fühle, wie die Rinde dich einschließt. Starke rauhe Baumrinde, die sich Schicht um Schicht, wie Schweigen, um den inneren Kern legt. Winde streichen um die äußere Haut, doch innen ist ruhiger Frieden. Nach oben erstrecken sich Äste und Zweige, die bis zum Himmel hinauf reichen, mit Blattwerk geschmückt oder nackt, je nach Jahreszeit. Während der Atem langsam durch den Baum streicht, fühlst du, wie sich der Saft unter der Rind bewegt, und während der Wind in den Blättern singt, fühlst du, wie sich dein Körper sanft im Windhauch wiegt. Mit etwas Übung wird die Verwandlung einfach und natürlich werden. Du wirst verstehen lernen, wie Bäume im Kreislauf des Jahres leben. Wie sie sich im Winter nach tief unten zurückziehen, wie Frische und Erwartung im Frühling aufsteigen, wie der Sommer sie im Sonnenlicht dösen lässt und wie der Herbst mit einem letzten Ausbruch flammender, heiterer Freude gefeiert wird, der den Träumen der dunklen Zeit Platz macht. Weiters gibt es die Empfindungen der Mondphasen und das Gefühl der Kommunikation, das zwischen den Bäumen fließt und den Wald als Ganzes verbindet.

Eine ähnliche Praxis ist für die warme Jahreszeit geeignet. Lege dich auf eine Decke und lass dich in einen Zustand des Halbschlafs (Alphawellen) fallen. Lass dann einfach deinen Körper mit der Erde eins werden, bis dein Körper ein Teil der Erde ist, das aus ihr herauswächst, und der Boden selbst ein Teil deines Wesens ist. Diese Übung lässt das Selbst »atmosphärisch« werden und erweitert die Grenzen des Körpers um den vollkommenen Fluss des Seins zu erreichen. Indem wir eins mit der Erde werden, können überraschende Einsichten, Reflexionen anderer Zeitalter und neue Arten des Seins aufsteigen.

Schwieriger sind Übungen, die dir ermöglichen, mit der Nacht und dem Nichts zu verschmelzen. Die Maat-Magie bietet eine ähnliche Methode. Hier werden wir ruhig, entspannen uns, gehen in Trance und

stellen uns dann vor, wie sich unsere Haut streckt, ausdehnt und sich in die Welt entfaltet, bis die ganze Landschaft eine Verlängerung des Körpers wird. Die »Gier nach Ergebnissen« ist ein Anathema für diese Experimente. Tue, was du willst, nicht um ein bestimmtes Ergebnis zu erreichen, sondern wegen der Richtigkeit dieses Tuns. Analyse und Beurteilung sollten nach der Übung kommen... und, vor allem, bemühe dich nicht um Schlussfolgerungen und Gewissheiten. Während wir in Aktion sind, sollten wir jede Beurteilung, jeden Glauben und Unglauben unterlassen. Es ist nützlich, solche Meditationen mit ein paar rituellen Handlungen zu beginnen und zu beenden. Wenn wir mit einem kleinen Ritual beginnen, finden wir es möglicherweise leichter, den Geist vom normalen Alltagsunsinn zu befreien, mit dem unsere müden Gedanken behaftet sind. Wenn wir sie mit einer kleinen rituellen Handlung beenden, finden wir es leichter, in unser menschliches Bewusstsein und unsere Funktionalität zurückzukehren. Das rituelle Beenden jeder Sitzung sollte uns helfen uns daran zu erinnern, dass wir menschlich sein wollten und dass unser Beitrag zum All-Bewusstsein dieses Planeten menschliche Bewusstheit ist



11

Runen und Kabbala

Es hat bereits eine Reihe von Versuchen gegeben, die verschiedenen Runensysteme mit dem kabbalistischen System der hebräisch-ägyptisch-sumerischen Tradition zu verbinden. In beiden Systemen kann jeder Buchstabe, jeder Klang und jedes Symbol einer bestimmten Art von Bewusstsein zugeordnet werden. Im kabbalistischen System entspricht jeder Buchstabe des Alphabets zudem einer Zahl, einer Farbe und einem Pfad auf dem Baum des Lebens, ganz zu schweigen von bestimmten Gottesnamen, Gottformen, Tieren, Pflanzen, Steinen, Symbolen, magischen Waffen, Klassen von Wesenheiten, Teilen der Anatomie usw.

Das Wort »Kabbala« (QBL) bedeutet »eine Botschaft oder Lehre Gottes«, d.h. eine Sprache, durch die Gott (das Allselbst) mit uns sprechen kann und umgekehrt. (Wir sprechen in diesem Kapitel von der Kabbala in einem unorthodoxen Sinn. Wenn der Begriff verwendet wird, sind damit die innovativen kabbalistischen Methoden gemeint, wie sie von Crowley, Grant, Regardie, Fortune usw. gelehrt wurden, nicht die völlig abstrakten Lehren der orthodoxen Kabbala mit ihrem notorischen Mangel an praktischer Anwendbarkeit.)

Die Sprache der Kabbala verwendet bestimmte Worte, Zeichen, Symbole und Ausrichtungen, um mit Ebenen des Geistes zu kommunizieren, die auf normale Suggestionen oder Gebete nicht reagieren würden. Die Sprache der Vernunft kann diese Ebenen nicht einmal berühren, eine Sprache aus scheinbar irrationalen Symbolen kann dies jedoch sehr gut. In gewissem Sinn sind auch die Runen ein »kabbalistisches« System. Wir können mit den höheren oder tieferen Bereichen von uns selbst sprechen, indem wir die Runen verwenden, und in der gleichen Sprache bedeutungsvolle Antworten erhalten. Dieses Phänomen ist für die Magie und Divination von entscheidender Bedeutung. Die Divination ermöglicht uns, Bilder aus Ebenen des Bewusstseins zu empfangen, die für unser »Alltagsselbst« nicht zugänglich sind, und die Magie verwendet dieselben Bilder, um dieses »Alltagsselbst« und seine Realität zu beeinflussen und zu verändern; Kabbala ist, kurz gesagt, Kommunikation.

Für den Novizen sehen die Dinge jedoch ein wenig anders aus. Sich einen Zugang zu einem kabbalistischen System zu erarbeiten bedeutet normalerweise endlose Stunden des Lernens und der Meditation, um sich mit absurden Theorien, bizarren Namen und unüberschaubaren Listen von mehr oder weniger obskuren Beziehungen zwischen Symbolen aller Art vertraut zu machen. Nach einiger Zeit jedoch beginnt die Lehre auf ihre eigene verrückte Art einen gewissen Sinn zu ergeben. Von diesem Punkt an entfaltet es Bedeutung, schafft und reinterpretiert eine »neue Welt«, das magische Universum. Wenn dieser Prozess einmal begonnen hat, kann die Kabbala verwendet werden, um in Übereinstimmung mit dem Willen tatsächliche psychologische Veränderungen herbeizuführen.

Ein Beispiel: RunenmagierInnen, die erkennen, dass ihnen, sagen wir, Kraft, Antrieb und Entschlossenheit fehlen, können versuchen die Situation durch Konzentration auf die Praxis von Runen wie Fehu, Sowulo, Thurisaz oder Teiwaz zu verbessern. Sie können die Heilung dadurch begünstigen, dass sie ein Amulett herstellen, das diese Glyphen kombiniert, oder indem sie durch diese und ähnliche Runentunnel reisen, sodass die Frustrationen, Hemmungen und Einschränkungen »von innen« her beseitigt werden. Kabbalistische Magierinnen würde das Problem auf sehr ähnliche Weise lösen, selbst wenn verschiedene Symbole benutzt werden würden. Sie würden die Sphäre von Geburah (Stärke) anrufen, die dem Planeten Mars zugeordnet ist, und die Sphäre von Tiphareth (Schönheit), die mit der Sonne und dem Herzzentrum des Bewusstseins korrespondiert. Zu diesem Zweck kann der Tempel in Rot (Mars) und Gold (Sonne) ausgeschmückt werden und für die persönliche Kleidung können ebenfalls diese Farben verwendet werden. Auf dem Altar könnten sechs (Sonne) rote (Mars) Kerzen platziert werden, sowie ein Stab und ein Schwert. Die entsprechenden Gottesnamen würden intoniert werden, scharfe heiße Speisen könnten gegessen und warmer Rotwein getrunken werden, es könnte wilde und militärische Musik gespielt werden und vielleicht einen spontanen Schwerttanz geben. In beiden Fällen wird das Bewusstsein mit einer hoch konzentrierten Essenz der gewünschten Energie bzw. Erfahrung überflutet, bis der/die Übende damit leicht und natürlich umgehen kann und den bisherigen Mangel an dieser Energie völlig vergessen hat. Ähnliche Taktiken können verwendet werden, um die meisten psychologischen Defekte zu heilen. Richtig angewendet ist die Kabbala keine Philosophie, sondern ein System praktischer Bewusstseinsmechanik. Interessierte Leserinnen werden genügend nützliche

Informationen in Israel Regardies *Tree of Life*, Dion Fortunes *Mystical Qabala* und Aleister Crowleys *777* oder *Magick* finden.

Es sollte nun offensichtlich sein, dass jede Religion ihre eigene »kabbalistische« Sprache entwickelt hat. Selbst in monotheistischen Religionen findet man dieses Phänomen. Man beachte nur die Myriaden von hoch spezialisierten »Heiligen« im Christentum oder orthodoxen Buddhismus mit ihren spezifischen Symbolen, Attributen, Totemtieren usw. Ähnliche Systeme existieren in der ganzen Welt, oft mit großen Ähnlichkeiten zwischen ihnen. Unterschiede entstehen durch lokale Bedingungen. Einige Religionen verwenden ziemlich einfache Systeme, um die Welt zu ordnen, während andere, wie das chinesische System, sich während der Jahrtausende ihrer Evolution zu einer fantastischen Komplexität entwickelt haben. In allen kabbalistischen Systemen finden wir eine Zuordnung von bestimmten Symbolen zu bestimmten Bewusstseinszuständen. Ein Großteil der ursprünglichen Runenkabbala ist während Zeiten der Verfolgung zerstört oder vergessen worden. Daher sind Versuche, die Reihenfolge der Runen oder die germanischen/keltischen Götter bestehenden Systemen der Kabbala (Astrologie, Tarot, Yijing, Numerologie oder was auch immer) zuzuordnen aufgrund des schlichten Mangels an verlässlichem Material fehlgeschlagen. Solche Kombinationen können von persönlichem Wert sein (individuelle Eingebung), aber sie können nicht durch existierende historische Daten belegt werden. Dies ist besonders dann der Fall, wenn sich der kulturelle Zusammenhang der kombinierten Systeme unterscheidet. Wenn wir z. B. versuchen, die Runenzeichen dem Tarot zuzuordnen, werden wir schnell erkennen, dass beide Systeme, obwohl sie in sich selbst vollkommen und ausgeglichen sind, verschiedene Arten der Wirklichkeit beschreiben. Wie die Heimat des Magiers verschieden ist, so ist auch die Bandbreite der möglichen Erfahrungen und die psychologischen Wirklichkeiten, die sich darauf beziehen, verschieden. Die Systeme des Nahen Ostens und Nordafrikas enthalten Erfahrungen von Hitze, Wüste, Trockenheit und brennendem Sonnenlicht, die dem von Regen durchnässten und an Gicht erkrankten Zauberer Nordeuropas recht seltsam vorkommen würden. Ähnlich würde die ägyptische Priesterschaft wenig Sympathie für die Schönheit des Hagels, des Nebels oder der heulenden Schneestürme aufbringen können. Beide Traditionen haben ähnliche Ziele (den Willen) und ähnliche Werkzeuge (den menschlichen Geist). Ihr Unterschied ergibt sich aus der Kultur, dem Klima, den geographischen Bedingungen, der Mentalität, dem Lebensstil und der Einzigartigkeit jedes individuellen Bewusstseins.

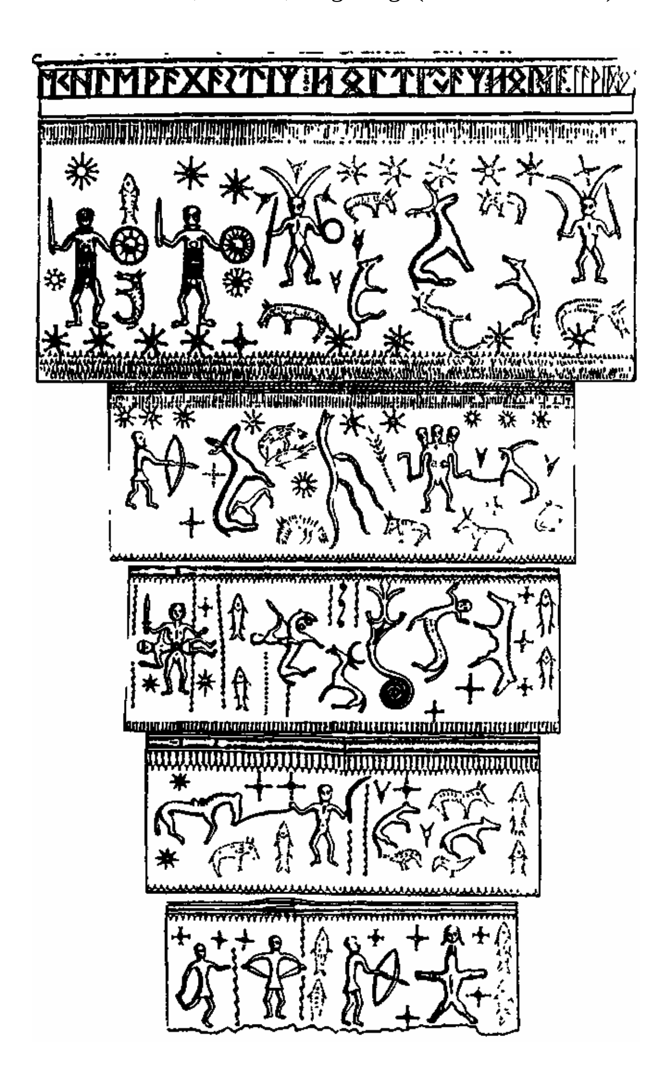
Die meisten mythologischen Traditionen ordnen z. B. der Idee des Todes bestimmte Tiere zu. Solche Tiere verschlingen die Leiche und tragen den Verstorbenen in die »Unterwelt«. In der ägyptischen Religion wird diese Funktion durch Gottheiten wie den Schakal Anubis symbolisiert, das Krokodil Sebek Mako oder den Geier der Maat, der nur die Knochen, die nackte Wahrheit, zurücklässt. In paläolithischen Zeiten symbolisierten wilde Hunde und Hyänen diese Idee. Keines dieser Tiere lebte im kalten Norden. Stattdessen finden wir Wotan von zwei Raben und zwei Wölfen begleitet, passenden Repräsentationen des Todes und des Übergangs, und Morrigu, die in der Gestalt einer Aaskrähe über das Schlachtfeld fliegt. In Ozeanien wird der Tod durch den göttlichen Hai symbolisiert. Die Symbole mögen sich unterscheiden, die zugrunde liegende Idee bleibt die gleiche.

Wenn ich bestimmten Symbolen bestimmte Wirklichkeiten zuordne, betrachte ich diese als Vorschläge, nicht als Fakten. Das wahre Verstehen der Runen kommt aus dem Leben, nicht nur aus dem Studium, und Jahre der Entwicklung müssen dort einfließen. Deine Vorstellung über jede Rune wird sich in diesem Prozess wiederholt verändern, und so wie das System unendlich ist, bist es auch du. Es gibt keine Abkürzungen, keine »Instantorakel«, keine Methoden, um »die Welt in zehn einfachen Lektionen durch Korrespondenz zu verwandeln«. Wenn du in deiner Praxis erfolgreich bist, wird dies das Ergebnis von Interesse, Hingabe und Ausdauer sein. Wenn du dich veränderst, wird sich auch deine Sichtweise der Welt verändern. Ein Vorteil der Runen ist ihre Fähigkeit, die Vorstellungskraft anzuregen. Selbst der engstirnigste Geschichtsschreiber kommt auf alle möglichen bizarren Interpretationen, ohne es auch nur zu bemerken.

Weder die keltische noch die germanische Priesterschaft hielt viel von Schrift und Theorie. Das benötigte Wissen wurde auswendig gelernt, normalerweise in einem Zustand leichter Trance und in gereimter Form. Viele der Lieder in der *Edda* sind Kataloge von Informationen, wie etwa das *Grimnismal*, das *Alvismal*, die *Völuspa* usw., und in einigen von ihnen sind Erinnerungen an die Eiszeiten und frühere Perioden gespeichert. Eine Form der »natürlichen Selektion« hält solche Erinnerungen aufrecht, denn das Studieren mnemonischer Techniken zeigt, dass sich der Geist nicht an Dinge erinnert, an denen er nicht interessiert ist.

Eine der kabbalistischen Techniken heißt »Gematria« und wird verwendet, um die Buchstaben des Alphabets in Zahlen umzuwandeln. Worte, die den gleichen Zahlwert aufweisen, sollen miteinander verwandt

sein oder eine gemeinsame, wenn auch verborgene Essenz enthalten. Diese Essenz zu finden und scheinbar paradoxe Ideen auszugleichen ist eine der Aufgaben der kabbalistischen Meditation. Es gibt Hinweise, dass irgendwann ein ähnliches System der Runen-Gematria existiert hat. Heinz Klingenberg hat diese Tatsache in seiner Interpretation des berühmten Goldhorns aus Gallehus, Jutland, aufgezeigt (siehe Illustration).



Runenhorn aus Gallehus, gezeichnet von]. R. Paulli, 1734.

Die beiden Gallehus-Hörner wurden in einem Feld in Dänemark gefunden. Man hatte sie wahrscheinlich als Opfergabe oder um sie zu verstecken vergraben. Ihr Alter, das zwischen 100 und 500 v. Chr. datiert wird, ist ebenso umstritten wie die Frage ihres kulturellen Ursprungs. Die zahlreichen bizarren Figuren, die darauf abgebildet sind, können durch keine bekannte Mythologie befriedigend erklärt werden, obwohl es Dutzende wissenschaftliche Theorien gibt, die dies versucht haben. 1802 wurden die Hörner aus dem Kopenhagener Museum gestohlen und von den Dieben sofort eingeschmolzen. Einige ziemlich exakte Zeichnungen sind jedoch erhalten geblieben und eines der Hörner trug eine Runeninschrift:

ᛖᚲᚺᛚᛖᚹᚨᚷᚨᛊᛏᛁᛉ ᚺᛟᛚᛏᛁᛃᚨᚱ ᚺᛟᚱᚾᚨ ᛏᚨᚹᛁᛞᛟ
E K H L E W A G A S T I R H O L T I J A R H O R N A T A W I D O

Vergleiche dies mit der Illustration. Beachte, dass das letzte Wort in einem anderen Schriftstil ausgeführt ist. Die Inschrift wird gewöhnlich mit »Ich, Hlewagastir Holtijar, machte das Hörn« (*tawido* bedeutet »machen«) übersetzt. Klingenberg versuchte diese Inschrift mit Gematria zu interpretieren. Er verwendete ein gewöhnliches 24-Runen-Futhark und ordnete jeder Rune eine Zahl zu.

ᚠ	ᚢ	ᚦ	ᚨ	ᚱ	ᚲ	ᚷ	ᚹ	ᚺ	ᚾ	ᛁ	ᛃ	ᛇ	ᛈ	ᛉ	ᛊ	ᛏ	ᛒ	ᛖ	ᛗ	ᛚ	ᛜ	ᛞ	ᛟ
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

(Dies ist eine der gewöhnlichen 24-Runen-Reihen. Natürlich gibt es Variationen, besonders was die Position der letzten Runen betrifft.) Die Inschrift enthält vier Gruppen von Runenzeichen:

a) E K H L E W A G A S T I R ⁝
19 6 9 21 19 8 4 7 4 16 17 11 15 — 13 Runen, Summe = 156

b) H O L T I J A R ⁝
9 24 21 17 11 12 4 15 — 8 Runen, Summe = 113

c) H O R N A ⁝
9 24 5 10 4 — 5 Runen, Summe = 52

d) T A W I D O ⁝
17 4 8 11 23 24 — 6 Runen, Summe = 87

Die Inschrift besteht aus 32 Runen und 16 Punkten. Die Runen bilden 13 Silben. Aus 24 möglichen Runenbuchstaben sind 16 verwendet worden, plus das Zeichen des Punktes. Nun gibt es einige Regelmäßigkeiten in diesen Zahlen. 156 = 12 x 13, 52 = 4 x 13.

Addiere gruppenweise:

A + ⁞ + B = 273 = 21 x 13 (: = 4)
B + ⁚ + C = 169 = 13 x 13
C + ⁞ + D = 143 = 11 x 13
D + ⁚ + A = 247 = 19 x 13

Bemerke, dass

A + B = 21 Runen
B + C = 13 Runen
C + D = 11 Runen
D + A = 19 Runen

16 Runenbuchstaben plus das Punktzeichen wurden verwendet:

A	R	K	G	W	H	N	I	J	R	S	T	E	L	D	O
4	5	6	7	8	9	10	11	12	15	16	17	19	21	23	24

= 207 + . = 208 = 16 x 13

Diese bestehen aus sechs Vokalen:

A	W	I	J	E	O	= 78
4	8	11	12	19	24	= 6 x 13

und aus zehn Konsonanten plus dem Punktzeichen:

R	K	G	H	N	›R‹	S	T	L	D	
5	6	7	9	10	15	16	17	21	23	= 129 + . = 130 = 13 x 10

Was auch immer das sein mag, es ist kein Zufall. Was ist die Bedeutung der 13? Dreizehn war nicht immer eine Unglückszahl. Die Dreizehn kommt auffallend oft in einigen der frühesten Naturreligionen vor und ist eng mit dem Mondkalender verbunden. Es gibt dreizehn Vollmonde

in jedem zweiten Jahr und wenn wir an den Zusammenhang zwischen Mond und Menstruation denken, beginnen wir die Bedeutung der Zahl für Kulturen zu verstehen, die möglicherweise in einer matriarchalischen Weise organisiert waren. Erinnere dich an die Bedeutung der blutroten Farbe für die Runenmagie. Auf einer wundervollen Steinstele aus Laussel sehen wir eine Frau, die ein Hörn hält. Es gibt dreizehn Kerben in dem Hörn. Beachte, dass die Krümmung des Horns bereits an die Mondsichel erinnert. Die Stele von Laussel wird zwischen 20.000 und 15.000 v. Chr. datiert. Mit der Entwicklung patriarchalischer Religionen begann man das Phänomen der Menstruation als »schmutzig« und »unsauber« anzusehen. Die Dreizehn wurde als Unglückszahl betrachtet und die Verwendung von Körperflüssigkeiten (von beiden Geschlechtern) wurde in der rituellen Praxis durch den Gebrauch von Opferblut ersetzt. Die Gallehus-Hörner demonstrieren die Existenz von zumindest einem ge-matrischen System in der Runenmagie. Natürlich wissen wir nicht, welche individuelle Bedeutung jeder Zahl zugeordnet war, noch wie verbreitet das System war. Wie jeder Okkultist weiß, gibt es so viele Systeme der Numerologie wie Sand am Meer. In vorhersehbar gelehrter Art schrieb Klingenberg ein ganzes Buch, in dem er versuchte jedes Detail auf den Gallehus-Hörnern in 13er-Gruppen zu ordnen. Vielleicht gab es in der Darstellung tatsächlich 65 Sterne (5x13) in dreizehn verschiedenen Formen mit einer Summe von 117 Strahlen (9 x 13), doch wie exakt sind die Zeichnungen, auf die wir unsere Forschung begründen? Ohne die Originale können solche Behauptungen kaum bewiesen werden. Es wird zukünftigen Generationen von Runenmagiern überlassen bleiben, die erhaltenen Runentexte, wenn möglich, mit Hilfe eines Computers zu dekodieren.



Vision und Krise

Veit ek at ek hêkk	Ich weiß, dass ich hing
Vindga meiethâ	Am windigen Baum
Nætr allar nîu	Neun Nächte lang
Geiri unethaethr	Vom Speer verwundet
Ok geethinn Ôethni	Dem Odin geweiht
Sialfr sialfum mer	Ich selbst mir selbst
A theim meiethi	Am Ast des Baums
Er mangi veit	Von dem niemand weiß
Hvers hann af rôtum, renn	Aus welcher Wurzel er spross.
Vieth hleifi mik seldu	Man gab mir weder
Nê vieth hornigi	Brot noch Met
Nýsta ek niethr	Da neigte ich mich nieder
Nam ek upp rûnar	Und nahm die Runen auf
Œpandi nam	Ich nahm sie schreiend
Fêll ek aptr thaethan	Und fiel zu Boden.
(...)	(...)
Tha nam ek frævask	Zu gedeihen begann ich
Ok vaxa ok vel hafask	Und nachzudenken
Ok frôethr vera	Wuchs und fühlte mich wohl
Oreth mer af ôrethi	Wort aus dem Wort
Ôreths leitaethi	Verlieh mir das Wort
Verk mer af verki	Werk aus dem Werk
Verks leitaethi	Verlieh mir das Werk.
Rûnar munt thu finna	Runen wirst du finden
Ok raethinx stafi	Und lesbare Stäbe
Miök stôra stafi	Sehr starke Stäbe
Miök stinna stafi	Sehr mächtige Stäbe
Er fâethi fimbulthulr	Gefärbt von Fimbulthulr (Odin)
Ok görethu ginnregin	Gegeben von den großen Göttern
Ok reist hroptr rögna	Und geschnitzt vom höchsten Herrscher.

Havamal, Vers 139 - 143

Diese Zeilen aus dem *Havamal* beschreiben, wie Odin die Magie der Runen entdeckte. Die »Initiation auf dem Weltenbaum« stellt einen schamanischen Brauch dar, der für Jahrtausende praktiziert worden ist und in manchen Traditionen immer noch praktiziert wird. Der »Baum des Lebens« — ob Yggdrasil, Lärad, Mimameith, die Weltensäule (Nordachse) Irminsul oder ein Modell der menschlichen Wirbelsäule mit seinen Energiezentren — verbindet alle Welten und Dimensionen. Der junge Schamane/die junge Schamanin klettert auf den Weltenbaum, um seine/ihre Vision zwischen den Welten von Himmel und Erde zu erlangen. Ein großartiges Beispiel dieser Praxis wird in Michael Oppitz' Buch und Dokumentarfilm *Schamanen vom blinden Land* gegeben, die sich mit der schamanischen Tradition Nepals beschäftigen. Nach Tagen erschöpfender Vorbereitungen, Reinigungen, Zeremonien und endloser Tänze werden die jungen Schamanen zu einem »Weltenbaum« geführt, der in der Mitte des Dorfes errichtet worden ist. Dieser Baum ist für den Anlass besonders vorbereitet: Die Rinde ist entfernt worden und weißer Stoff (»gegen Hexen«) hängt von ein paar Ästen, die oben verblieben sind. Eine kleine Plattform ist auf halber Höhe des Stammes angebracht. Der Kandidat, in diesem Fall eine junge Frau, hat bereits an vielen Tänzen rund um das Dorf teilgenommen, sodass sie sich zu diesem Zeitpunkt bereits in einem tranceartigen Zustand befindet. Sie trägt als Kopfschmuck den Helm einer schweren Rüstung, sowie Schmuck und spezielle Kleidung, die mit Kaurimuscheln, Tierhäuten, Federn, Glocken aller Art und einer Unmenge von Eisenteilen, zusammen ungefähr 14 Kilo, verziert ist. Am Höhepunkt der Zeremonie werden ihr die Augen verbunden und das pulsierende Herz einer Opferziege wird ihr in den Mund gesteckt. Dann wird ihr auf den Baum geholfen, wo sie auf der Plattform stehen bleibt, während alle Schamanen der Nachbardörfer um den Stamm tanzen. Während die Schamanen den Baum umkreisen, ändern sie wiederholt ihre Richtung. Wenn sich die Kandidatin über ihnen in Übereinstimmung mit ihnen bewegt, ist dies ein guten Omen. Ihr »menschliches Bewusstsein« ist bis dahin gründlich aufgelöst, ihr Körper zittert und verkrampft sich, besessen von den Geistern, die ihr bei der Heilungsarbeit helfen werden. Wie alle ihres Standes ist sie zu einer lebenden Verkörperung des mythologischen ersten Schamanen Rama Puran Tsan geworden.

Die gleiche Formel — Initiation durch Krise und Ekstase — kann in Odins Erfahrung am Baum beobachtet werden. Wir sollten Odins Runeninitiation nicht mit den üblichen Fällen von Leiden und Märtyrertum verwechseln. Odin und Christus mögen beide ähnlich wichtige Erfahrun-

gen auf dem Baum oder am Kreuz gemacht haben; dies ändert aber nichts an der Tatsache, dass sich die Gründe und Resultate ihrer Transformation beträchtlich unterscheiden. Für Christus stellte der Tod am Kreuz den Höhepunkt einer heiligen Lebenszeit in einer Geste des Opfers und Leidens dar. Für Odin sind die neun Nächte am Baum nur der Beginn der bevorstehenden Magie. Odin unterzieht sich seinem Leiden freiwillig zu einem bestimmten Zweck, und dieser Zweck transzendiert die Bedeutung des Schmerzes. Für den heidnischen Geist sind die Erschöpfung und der Schmerz, denen wir uns während der Initiation aussetzen, nur ein technisches Mittel, um einen bestimmten Bewusstseinszustand zu erreichen. Das Christentum hingegen geht von der absurden Idee aus, dass das Fleisch sündig ist, und findet die Erfüllung in seiner Bestrafung, da der Akt des Leidens selbst zu höchster Heiligkeit führt.

Wir sollten erkennen, dass Erschöpfung und Leiden Schlüssel zur Auflösung sind, die zur Transzendenz führen können, vorausgesetzt, die Bedingungen sind die richtigen. Ohne dieses Element des Willens wird das Leiden zu einer rein masochistischen Übung. Es ist kein besonderer Verdienst, sein Leben für andere hinzugeben oder für irgendeine edle Idee Folterqualen zu ertragen. Wo Schmerz erfahren wird, liegt der Zweck des Schmerzes darin, die normalen menschlichen Grenzen des Bewusstseins zu sprengen und das zu befreien, was zuvor verborgen und unterdrückt war. »Schmerz« ist nur ein Mittel zu diesem Zweck und nicht einmal das effektivste. Erschöpfung ist wesentlich besser, sei es durch Tanz, Hunger, Isolation, körperliche Anstrengung, Lachen oder Sex. Wie Austin Spare sagte: »Es gibt keinen Grund zur Kreuzigung.«

Der Sinn der Erschöpfung liegt in der Auflösung der Identität und der Öffnung des Geistes für die bevorstehende Herrlichkeit. Wenn Schmerz auftritt und als solcher erfahren wird, scheitert die ganze Operation durch die negative Konditionierung, die er bewirkt. Im Zustand absoluter Erschöpfung scheint die Zeit stillzustehen und das »ewige Jetzt« offenbart sich. Aus dem Zwischenzustand (Leben/Tod) kann die neue Gestalt erblühen und ein neuer Lebensstil kann aus dem Vakuum entstehen. Auf diese Art stirbt der Novize und der Schamane wird geboren. In der magischen Literatur wird der transformative Prozess von Leben, Tod und Wiedergeburt durch die »Formel von IAO« dargestellt. »I« steht für Isis und symbolisiert Wachstum und neue Entwicklung; »A« steht für Apophis/Set und symbolisiert Krise, Einschränkung und Frustration; »O« steht für Osiris, der von den Toten auferstanden ist. Diese Formel, die im Werk Aleister Crowleys studiert werden sollte, beschreibt den Fluss

der Evolution, des Lernens und der Entwicklung. Das Muster wiederholt sich immer wieder, ein Spiralfluss, der gelebt werden muss, wenn man ihn verstehen will. Der entscheidende Punkt ist unser Verhalten in der Krise. Für den Magier/die Magierin stellt die Krise eine Gelegenheit zur Befreiung von Gewohnheiten und zur Veränderung dar. Es gibt kein Ende in diesem Prozess, da Leben und Veränderung für immer fortbestehen. »IAO« ist eine Formel, die die solare Symbolik von »Leben, Tod und Wiedergeburt« reflektiert. Wir finden die Formel auch in der Form der ᛋ-Rune angedeutet: ᛁ Wachstum, 1Hindernis, ᛋ neues Wachstum. Immerfort sterben wir und werden wieder geboren: Der Säugling muss sterben, damit das Kind leben kann, das Kind muss sterben, damit der Jugendliche entstehen kann, der Jugendliche muss getötet werden, um ein Erwachsener zu werden usw. Solange wir leben und sterben, transformieren sich unsere Werte, Wünsche und Bedürfnisse. Je mehr man sich anstrengt, Veränderung und Auflösung zu vermeiden, desto härter wird die Krise. Alles strebt nach Veränderung, und was sich nicht freiwillig verändert, wird gewaltsam verändert.

Magierinnen verändern sich viel schneller, als es die meisten Leute tun, und lernen rasch die Krise und Auflösung mit einem Lachen zu akzeptieren. Ihre Probleme haben mit der Frage des »richtigen Maßes« und des Gleichgewichts in der Bewegung zu tun. Wieviel Krise und Auflösung sind nötig? Wenn du glaubst, dass »mehr Schmerz gleichbedeutend mit mehr Erleuchtung« ist, wirst du für diese Täuschung leiden müssen. Es ist nicht die Entscheidung deines bewussten Geistes, wie viel Krise nötig ist. Wenn wir ehrlich genug zu uns selbst sind, werden wir genau das bekommen, was wir brauchen — normalerweise ein bisschen mehr als das, was wir für notwendig gehalten haben, und ein bisschen weniger als das, was wir für möglich gehalten haben. Die Krise zu vermeiden oder in ihr aufzugehen sind typische Anfängerprobleme. Wir sollten nicht glauben, dass eine einzige Krise unsere Probleme ein für alle Mal lösen wird. Wir werden immer wieder auf den »Abyssus« treffen. Menschen, die glauben, dass sie »den Abyssus überschritten« haben, zeigen allzu deutlich, dass sie nur ihren Weg darin verloren haben. Ein Hauch von Krise ist oft hilfreich, um die Dominanz der Identität zu brechen und die Tore in die Tiefe zu öffnen. Dies ist der Grund, warum Austin Spare die Anwendung von geistiger Leere und die »Todesstellung« als wesentliche Bedingungen für die Weihe von Sigillen hervorgehoben hat.

Wie viel Krise ist nötig, um die Tore zu öffnen? Dies hängt davon ab, wie groß dein Ego ist und wie wichtig du dich selbst nimmst.

MagierInnen, die gewohnheitsmäßig ihre Masken und Identitäten umformen, können sich leichter öffnen, während egozentrische und pompöse Ritualmagier der mittelalterlichen Tradition endlose Perioden der Abstinenz, des Gebets, des Fastens usw. benötigen, um die gleichen Ergebnisse zu erzielen. Je größer dein Ego ist, desto mehr Anstrengung wird es kosten, seine Kontrolle zu brechen. Solche Fälle benötigen unvorstellbare Mengen an ritueller Ausrüstung, drastische und melodramatische Gesten sowie Monate der Vorbereitung, was sehr beeindruckend für den Novizen aussieht, der glaubt, dass »mehr Anstrengung bessere Ergebnisse« bringe. Für einen Magier, der einen gewissen Grad an Bescheidenheit, Ehrlichkeit und Humor kultiviert hat, sehen die Dinge jedoch etwas anders aus. Wenn du am Rande der Wirklichkeit lebst, im vollen Bewusstsein deiner Bedürfnisse, Wünsche, Hoffnungen und Schwächen, wirst du den Übergang mit weniger Anstrengung schaffen als die ungezählten Magier, die sich auf das Ego stärkende Übungen konzentrieren, auf Selbstherrlichkeit, Stolz und Gewissheit. Kannst du über dich selbst lachen — oder wird es sonst zu ernst?

Es ist wichtig zu verstehen, dass Zustände der Krise und Erschöpfung die Tore öffnen, doch haben sie keinen Einfluss auf die Begegnung, die danach stattfindet. Wenn du dich der Krise um ihrer selbst willen hingibst, wirst du nur Einschränkung erzeugen. Die energetische Kraft zur Vereinigung ist nicht Krise, sondern Freude. Magier, die Sigillen (oder Zauber usw.) durch massive Erschöpfung aufzuladen versuchen, bringen den Geist nur dazu, diese Sigillen mit Anstrengung und Spannung zu verbinden. Erschöpfung sollte eingesetzt werden, um dich selbst zu öffnen und von Verunreinigungen zu befreien, bevor du beginnst, Magie zu betreiben. Wenn das Vakuum einmal geschaffen ist, wird die Erschöpfung nicht mehr gebraucht; tatsächlich würde sie nur den Fluss der gewünschten Energie (Selbst/Gott) blockieren, die ohne deine Anstrengung, Kontrolle oder Einmischung aus sich selbst heraus entsteht. Erst die Erschöpfung, dann die Leere, dann die Kanalisierung durch dich selbst.

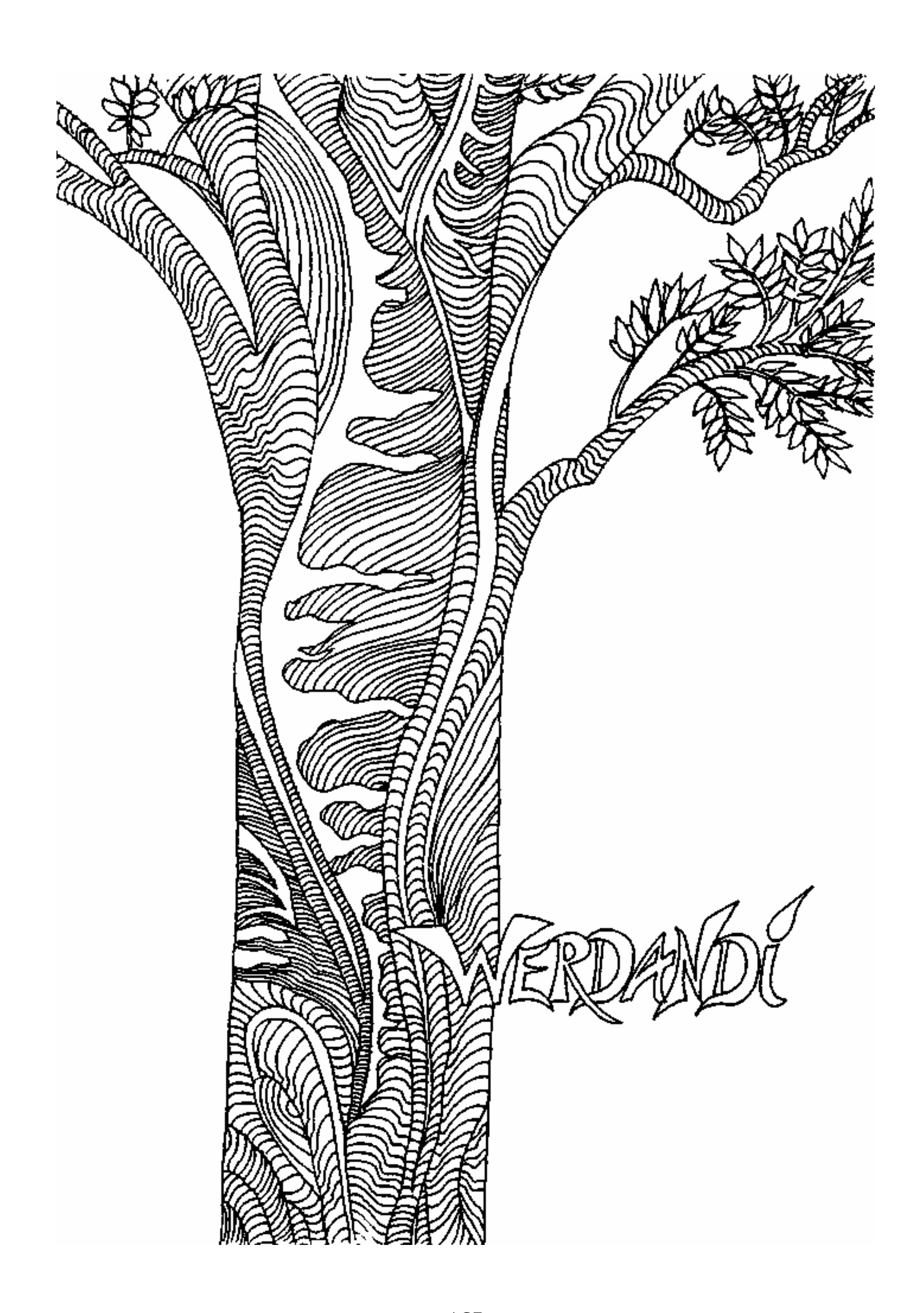
Wie wurden die Runen empfangen?

Einige Autoren scheinen zu glauben, dass Odin in seinem Zustand der erleuchteten Auflösung eines der vielen Futharkalphabete, vorzugsweise das »ursprüngliche« Futhark (was auch immer das sein mag) empfangen hat. Nun ist aber der Geist, der durch die Initiation, durch Krise und Erschöpfung geschüttelt ist, in keinem Zustand etwas so Abstraktes,

Kompliziertes und Absurdes wie ein Alphabet zu empfangen. Der erschöpfte Geist ist leer und einfach sowie durch Empfindungen leicht zu überwältigen. Normale Gegenstände offenbaren eine fantastische Bandbreite von schönen und schrecklichen Implikationen, die Wahrnehmung ist erweitert, intensiv und wunderschön. Wenn Odin das Futhark, wie wir es kennen, gesehen hätte, wäre er sicher vor Lachen gestorben.

Was war es dann, das in diesem zeitlosen Moment empfangen wurde? Eine Möglichkeit wird in Kapitel 21 über Divination erörtert. Vielleicht wurde eine Methode des Sehens erlangt, eine Vision, die Myriaden von Symbolen und Zeichen aus dem Wachstum der Äste und Zweige enthüllte. Mit zunehmender Erfahrung könnten sich diese Symbole zu einer Reihe von Grundrunen verdichtet haben, zu Strukturen, die sich später zu den verschiedenen Futharkalphabeten weiterentwickelt haben könnten. Eine andere Möglichkeit wäre ein Zeichen oder Symbol, das alle möglichen Runenformen enthielt. Solche Symbole werden »Binderunen« genannt. Ich werde einige Beispiele dafür anführen und dich dann bitten, deine eigenen zu entwickeln. Binderunen können für verschiedene magische Zwecke gebraucht werden. Sie können als Objekt zur Konzentration verwendet werden, als Bestandteil des Altarschmucks oder als Hilfsmittel zur Divination. Sie können in Holz oder Knochen geschnitzt oder als »magische Spiegel« verwendet werden, wie sie von Franz Bardon in *Der Weg zum wahren Adepten* beschrieben werden. Sie sind auch für Meditationsübungen, besonders zur Entwicklung von geistiger Leere, nützlich. Wenn du übst, in sie zu schauen, während der Geist leer und still gehalten wird, kannst du lernen, wie du dich öffnen kannst. Anstrengung und Aufwand sollten dabei vermieden werden. Richte einfach deine Aufmerksamkeit auf das Symbol und lasse den Geist ruhig und friedlich werden. Erwarte keine Ergebnisse. Übe einfach mit dem Fluss der Aufmerksamkeit umzugehen. Zu lernen, wie man willentlich Leere und Stille herbeiführt, ist für die Übertragung von Energie/Bewusstsein zwischen den Welten wichtig. Da das Ego normalerweise gegen Stille und Leere ankämpft, ist Erschöpfung oft die erste Handlung. Indem wir »loslassen« und in die Stille eintreten, erhält unser unterdrücktes Selbst die Chance hervorzukommen. Jenseits der Identität, zwischen den Welten, in der »Leere des Glaubens«, sind wir frei, die Dinge neu zu sehen und Veränderungen, sofern sie gewollt sind, zu akzeptieren. Zwischen den Wirklichkeiten können wir wählen, die Welt und uns selbst so zu verändern, wie wir wollen.

»Erbebe in der Freude des Lebens und des Todes!«


WERDANDI



13

Einleitung zu Werdandi

Wie bereits öfters erwähnt, beinhaltet die Runenpraxis eine Anzahl von körperlichen Übungen, die es dem Magier erlauben, die Form und den Energiefluss jeder Rune im Körper zu erfahren. Diese Übungen wirken sich wohltuend auf Körper, Geist und Seele aus, sie verleihen den abstrakten Symbolen Realität, sie beschwören und erden ihre Kraft. Die Körperhaltungen können für Rituale, Zeremonien, Tänze, Meditationen, Energiearbeit und Gymnastik verwendet werden, zur Harmonisierung und Heilung des Vitalitätsflusses, zur Auflösung von Energieblockaden und um die Idee zu fleischlichem Leben zu erwecken. Vor allem aber sind sie ein interessantes Feld für praktische Experimente mit Körper, Energie und Bewusstsein.

Es ist eine traurige Tatsache, dass viele ehrgeizige Studenten der ach-so-okkulten Künste das Körperliche, die exoterische Seite der Wirklichkeit, vernachlässigen und sich auf die Verfeinerung des erhabenen Geistes und die subtilen Kräfte konzentrieren, während sie beständig den Körper und das Fleisch als »grobe Illusionen« unterdrücken, die »transzendiert« werden müssen. Oft wird der Körper ignoriert oder sogar geschädigt, sei es durch trockene Gelehrsamkeit, zu viel Fasten, Askese, sexuelle Abstinenz oder den blinden Einsatz der Willenskraft, und wenn sich Krankheit, Schwäche, Überdruck oder eine andere »Schwäche des Fleisches« zeigt, wird dies normalerweise durch mehr Konzentration, mehr Spiritualität, mehr esoterische Anstrengung, das »Annehmen des Karma« und den Versuch, »positiv zu denken«, »geheilt«. Wir alle kennen Okkultisten, die in ihrem Körper wirklich ungesund aussehen, die keine Sinnenfreude empfinden, denen die grundlegende Lust und Freude am Leben fehlt und die eine langweilige Existenz aus ernsten und dumpfen, intellektuellen Geistesspielen führen.

Wenn wir Körper und Geist trennen, verletzen wir beide. Wir sind im Fleisch inkarniert, weil wir das wollten. Das Fleisch ist unser Medium der Interaktion mit der Welt. Das Ego oder die Persona ist das Vehikel der Kommunikation zwischen Menschen und braucht kein Gefängnis und keine Falle zu sein. Der äußerst einfache Zustand des körperlichen

Wohlbefindens ist die Basis der »Weiterentwicklung« des Bewusstseins. Es ist bemerkenswert, wie einige wenige einfache und natürliche Übungen, die so offensichtlich und grundlegend sind, dass sich wenige Okkultisten je darüber Gedanken machen würden, den Sinn für das Leben im Körper und Universum steigern können. Ein gesunder und glücklicher Körper kann Lust, tiefes Gefühl, Vergnügen, Freude und Ehrlichkeit in allen Erfahrungen empfinden, er fühlt sich gut und strahlt Selbstbewusstsein und Vertrauen aus, um die Welt zu umarmen. Ohne diese Grundlage der Freude und Energie erfordert der spirituelle Fortschritt viel mehr Anstrengung und Disziplin, bietet weniger Befriedigung und macht mehr Ärger. Wir versuchen mit dem Körper zu arbeiten, nicht gegen ihn, und dies bedeutet viel mehr als nur ein Maß an pflichtbewusster Toleranz für eine »biologische Maschine«. Wenn wir nicht lernen können, unseren Körper als etwas Positives zu sehen, für das man sorgen muss und an dem man sich erfreuen kann, fehlen unseren spirituellen Bestrebungen die Wurzeln in der Wirklichkeit. Nicht Pflicht, sondern Vergnügen sollte uns unsere Übungen machen lassen. Solange du dich zwingen musst, dich zu bewegen, zu tanzen, zu atmen, zu lieben usw., befindest du dich mit dir selbst im Krieg. Soweit meine heutige Predigt an die Ungläubigen!

Hast du dich je gefragt, wie sich Körper und Geist gegenseitig beeinflussen? Wenn du die Arbeiten von Wilhelm Reich studierst, wirst du auf das Konzept des »Charakterpanzers« treffen. Reich entdeckte, dass Bereiche der chronischen Verspannung im Körper oft parallel zu einer chronischen Verdrängung/Neurose im Geist auftreten und dass es normalerweise unmöglich ist, das eine ohne das andere zu heilen. Nach Reich entwickeln sich Neurosen dann, wenn vitale Bedürfnisse aus Angst, sozialer Konditionierung oder einem Mangel an Gelegenheit nicht ausgelebt werden können. Vitale Bedürfnisse, die keine Erfüllung finden, werden in chronischen Verspannungen »abgelagert«. Sexuelles Verlangen z. B. bewirkt ein Gefühl der Frustration in den Genitalien. Also versucht der bewusste Geist die unangenehme Aufmerksamkeit zu ignorieren oder zu unterdrücken und die Empfindungsfähigkeit in dieser Gegend zu verringern. Muskelanspannung erzielt diesen Effekt, und wenn der Ärger chronisch wird, wird auch die Spannung chronisch, die nun als »Panzer« bezeichnet wird. Israel Regardie schrieb darüber:

> Grundsätzlich schließt dieser mindestens zwei Elemente ein, den psychischen Panzer, der bequemerweise mit dem freudschen Überich verglichen werden kann, und den muskulären Panzer, der die Endsumme aller körperlichen Verspannungen im Organismus ist. Die Funktion des Panzers

— ob auf psychischer oder muskulärer Ebene — ist die Verdrängung der Impulse und Gefühle, die aufgrund der kulturellen Ansichten der Umwelt und früher familiärer Erziehung moralisch nicht akzeptabel sind... Man verdrängt mit seinem Körper genauso viel wie mit seinem Geist.

Einleitung zu Crowleys *World's Tragedy*

Eine umfassende Therapie muss deshalb sowohl den körperlichen wie auch den geistigen Panzer auflösen. Die Heilung des Geistes erfordert Ehrlichkeit, Selbsterkenntnis, Reflexion, Dekonditionierung negativen Denkens, Meditation und die Konfrontation mit verdrängten Erinnerungen, Wünschen und Träumen (das »Offnen von Pandoras Büchse«). Die Heilung des Körpers beinhaltet die Wiederentdeckung der Entspannung, der Freude, der reinen Lust, des organischen Pulsierens, des Energieflusses, der vollständigen Atmung und der dynamischen Bewegung. All dies ist im Wesentlichen sexueller Natur, so wie jede Wahrnehmung und Interaktion der Form. »Alle Dinge vögeln unaufhörlich«, schrieb Austin Spare zum Ekel der esoterischen Szene seiner Tage. Die Entdeckung der Vereinigung von Körper und Geist ist gleichbedeutend mit der Entfaltung der verdrängten All-Sexualität.

Sexualität ist eines der Schlüsselprobleme von zivilisierten Menschen. Ich bringe hier eine vereinfachte Zusammenfassung von Reichs Analyse der Entwicklung des Körperpanzers aus einer verdrängten Sexualität. In der frühen Kindheit lernt das Kind, dass die Genitalien und der Anus Tabuzonen sind. In der Pubertät verstärkt sich dieses Problem. Aus dem Versuch, das sexuelle Gefühl zu verringern, werden die Hüften angespannt und »frieren ein«. Dies verstopft wirksam die natürlichen Quellen der Lebensenergie des Körpers. Die Bauchatmung, die zuvor natürlich war, wird eingeengt, sodass nun der Brustkorb mit der Atmung belastet ist, was er mit geringerer Wirksamkeit und größerer Eile tut. In der Folge sinkt der allgemeine Tonus der Vitalität, was normalerweise die Gesundheit schwächt und einen düsteren Ausblick auf das Leben schafft. Wenn der Brustkorb nach außen gedehnt wird, steigt das Zentrum der Schwerkraft. Die sozial akzeptierte, gute Körperhaltung entstammt dem militärischen Ideal (Brust raus, Bauch rein, Beine gerade, Augen nach vorne usw.). Dies verhindert wirksam Gefühle durch ein Außenskelett aus reiner Verkrampfung. Dies ist beabsichtigt und ein wesentlicher Teil der Gehirnwäsche, die unsichere halbwüchsige Jugendliche in gehorsame, hartherzige Mörder verwandelt. Mit dem Einfrieren der Hüften werden normalerweise die Beine angespannt, was seinerseits den Panzer des

Beckens verstärkt. Nun ist der Energiefluss durch die muskuläre Span-

nung stark eingeengt. Wenig später folgen die Schultern, die die Halsgegend verkrampfen und den Kopf abschneiden. Es ist kaum verwunderlich, wenn das Zusammenwirken solch chronischer Panzer unempfindlich macht, die Energiekanäle blockiert werden und die Lebensfreude in einem Alptraum aus Pflichten, Zwängen, Regeln, Routinen, Leistungsdenken u. ä. verloren geht. Die Sexualität selbst wird zu einem unzureichenden Ventil lokaler Spannungen, die wenig mit dem Rest des Körpers, und schon gar nichts mit der Seele, zu tun hat. Wenn wir ehrlich sind, müssen wir zugeben, dass wir viel verspannter und krankhafter sind, als wir eigentlich wahrhaben wollen.

Heilung besteht nicht darin, etwas Neues zu erlangen, sondern sich der eigenen Einschränkung bewusst zu werden und sich dann zu reorganisieren. Darum erfordern so einfache Aktivitäten wie Tiefenatmung, Sex, Tanz, Runenübungen oder Gongfu (chin. Wushu) so viel Aufwand. Wir können nicht erwarten, den Charakterpanzer, eine verkrampfte Körperhaltung, mangelnde Vitalität und krankhafte Einstellungen in einigen wenigen Wochen loszuwerden. Wie erstaunt wirst du sein, wenn du dich in ein paar Monaten an die Zeit zurückerinnerst, als du dieses Buch gelesen hast, und all die Veränderungen bedenkst, die dir die Übungen gebracht haben?

Die Lebensenergie, ob man sie nun »Runenkraft«, »Qi«, »Od«[1], »Orgon«, »Prana«, »Pneuma«, »Vril« oder sonstwie nennen will, kann nur wahrgenommen und kanalisiert werden, wenn die gröbsten Verkrampfungen aufgelöst worden sind. Viele Anfänger beschweren sich, dass sie nichts fühlen, und versuchen die Situation zu verbessern, indem sie Ergebnisse erzwingen wollen. Andere fühlen, dass »irgendetwas passiert«, und werden stark verunsichert... Die Menschen hängen oft an ihrem Panzer, da sie merken, dass sie seine Auflösung mit Gefühlen und Bedürfnissen konfrontiert, denen sie seit Jahren ausgewichen sind. Der Panzer bedeutet Sicherheit für jene, die ihren Unterschlupf und Schutz darin gefunden haben. Ohne Panzer klarzukommen bedeutet als erstes Konfrontation mit dem verdrängten, angesammelten Schmerz und das Zulassen der eigenen Verletzlichkeit. Es ist erstaunlich, wie wir alle versuchen, unseren Panzer zu rationalisieren, wegzuerklären und freiwillig zu ertragen. Der Panzer scheint Schutz zu bieten. Dass du deinen Panzer nicht brauchst, mag theoretisch leicht zu akzeptieren sein, in der Praxis

[1] Von Reichenbach wählte diesen Namen für die von ihm entdeckte Lebensenergie, die er nach Odin benannte.

erfordert es jedoch verdammt harte Arbeit, ständige Wachsamkeit und wiederholte Dekonditionierung in Bezug auf die eigenen, selbst auferlegten Grenzen.

Die Praxis der Runenstellungen kann uns bei dieser großen Aufgabe behilflich sein. Sie hilft uns, uns selbst bewusst zu werden, zu atmen, zu stehen und natürlich zu singen, sie löst blockierte Energiekanäle, erhöht die Vitalität und löst allmählich den Panzer auf, den wir uns aus Gewohnheit zugelegt haben. Wenn der Widerstand verringert wird, kann die universelle Lebensenergie frei fließen und unser Sein durchströmen wie Wasser einen lebenden Schwamm. Entgegen der Meinung so mancher Okkultisten ist der Fluss der Runenenergie nichts Neues, Besonderes oder Fremdartiges. Die Energie fließt während unserer ganzen Lebenszeit, ohne sie würden wir überhaupt nicht leben. Die Praxis der Runenstellungen verbessert nur die Klarheit der Wahrnehmung, die Fähigkeit sich zu öffnen, die Strömung der Kraft zu akzeptieren und die Energie willentlich zu kanalisieren. Wir erlangen keine neue Fähigkeit, sondern wir erinnern uns an eine alte. Was wir entdecken, sind wir selbst.





Wie soll man vorgehen?

Die korrekte Ausführung einer Runenstellung (oder jeder anderen Haltung in Magie, Yoga oder Wushu) hängt von einer Anzahl Variablen ab. In der Praxis kannst du dabei auf Schwierigkeiten stoßen. Zweifellos wirst du bereits ein gewisses Maß an Talent mitbringen, aber das allein wird nicht genügen. Die Dinge beginnen erst zu funktionieren, wenn alle Variablen (Stellung, Atmung, Klangvibration, Energiefluss, Imagination usw.) hinreichend beherrscht werden, um in Übereinstimmung zu funktionieren. Menschen, die sofortige Ergebnisse erwarten, werden sicher enttäuscht werden. Wenn du jedoch an der Übung festhältst, können sich die Probleme allmählich lösen und die vielen einzelnen Fähigkeiten verschmelzen zu einer einfachen natürlichen Aktivität. Es wird eine Zeit kommen, da die ganze Sache so leicht wird, dass du dich wunderst, was der ganze Arger sollte. Für den Anfänger erscheint alles schwer, da alle nötigen Fähigkeiten zur selben Zeit entwickelt werden müssen. Es tut mir leid, aber so ist es nun einmal. Wenn du durch indirekte Kommunikation anhand eines Buches lernst, musst du sehr aufmerksam und geistig offen sein. Du musst dich immer prüfen, wieder prüfen und jede Menge experimentieren, da es keinen Lehrer geben wird, der dich lenkt, kontrolliert und führt. Dies stellt eine große Verantwortung dar, da du deine eigene Entwicklung in die Hand nimmst, und wenn du wissen willst, ob du es richtig machst, musst du dich selbst beobachten, um eine Antwort zu erhalten. Natürlich ist es leichter, durch Nachahmung zu lernen, aber ich denke, dass du eher zu jener Art von Menschen gehörst, die Freude an unabhängiger Forschung haben.

Die Prinzipien des Runenstellens sind sehr einfach. Du nimmst mit deinem Körper die Form einer Rune an. Du stellst dir die Form der Rune in dir selbst vor, atmest tief und singst ihren Namen/Klang, bis du den entsprechenden Fluss an Schwingung, Energie oder Bewusstsein spürst. Dies ist im Prinzip, wie es gemacht wird. Es ist nicht ganz so einfach, wie es klingt, aber das wirst du bald genug selbst herausfinden. Wie zuvor erwähnt wurde, ist unser Hauptproblem jedoch der

bedauernswerte Zustand, in dem wir uns befinden. Der durchschnittliche Mensch hat eine schlechte Haltung, einen chronischen Charakterpanzer, eine flache Atmung, eine niedrige Vitalität, eine verdrängte Sexualität und getraut sich nicht zu singen, zu intonieren oder laut zu schreien. Neben diesen kleineren Übeln gibt es dann noch die wichtige Frage: »Was, wenn es zu gut funktioniert?« Man kann leicht eine Überdosis an Energie abbekommen, was ein verbreitetes Problem unter den entschlosseneren Magiern ist. Bevor du zu üben anfängst, solltest du dich deshalb mit Kapitel 18 vertraut machen, das sich mit Problemen und ungewöhnlichen Symptomen beschäftigt. Zu beachten sind folgende Punkte:

Der Energiefluss hängt von reinen Kanälen ab. Bis zu einem gewissen Grad wird die Energie diese Kanäle reinigen. Wenn die Kanäle durch Verspannung und Panzer jedoch zu stark blockiert sind, kann ein Anstieg an Energie zu Problemen führen. Was immer du tust, tue es sanft. Erzwinge keine Resultate.

Gesundheit. Ein gesunder, ausgeruhter Körper, der genug Schlaf, Nahrung, Sex und Aktivität bekommt, ist die beste Grundlage. Obwohl der fortgeschrittene Übende mit Runenstellungen auch während Krankheiten, Schwächezuständen oder Krisen arbeiten kann, kann dies für Anfänger schwierig sein. Wenn du dich entschließt, diese Übungen zu erlernen, tue es, wenn du dich relativ wohl fühlst.

Entspannung. Jede Spannung engt den Fluss von Energie und Atem ein. Dies gilt für den chronischen Charakterpanzer ebenso wie für die Verspannungen, die von Bewegungsmangel, Stress oder einseitiger Aktivität herrühren. Nun können wir solche Spannungen durch tiefe Meditation, Selbsthypnose oder ähnliche Taktiken lösen. Dies bedeutet, dass wir den Geist verwenden, um den Körper zu entspannen. Wir können aber auch den Körper verwenden, um den Körper zu entspannen, was oft eine sehr nützliche Methode sein kann, um mit unbewussten Spannungen zurechtzukommen. Es bedeutet, so leid es mir tut, dass du aufstehst und dich bewegst.

Körperliche Aktivität. Oh, ich kann mir vorstellen, wie sehr du darüber fluchst und stöhnst, was nur zeigt, wie sehr du die gefürchtete Aktivität brauchst. Lethargie und Melancholie sind oft Symptome von Vitalitätshunger, und je länger man herumfaulenzt, desto schlimmer wird es. Reizbarkeit, Nervosität oder ein hitziges Temperament können aus dem anderen Extrem entstehen — exzessive Ansammlung von Energie, die Aktivität als Ventil braucht.

Hier verschreibt der geschulte Hexendoktor lange Wanderungen durch die Natur und die großzügige Anwendung eines Sandsacks. Runenstellungen (oder auch die meisten Formen von Meditation) sind viel einfacher, wenn wir uns vor der Übung umherbewegen, springen, strekken, drehen, aufwärmen usw.

Ich beginne oft mit ein paar Minuten Herumspringen, vorwärts, rückwärts, seitwärts, auf einem Bein, auf der Stelle Laufen, Hochspringen usw. Dies wärmt den Körper auf, erhöht die Sauerstoffzirkulation und löst eine Menge Spannungen. Dann bearbeite ich die Gelenke. Sanft die Knie zu rollen ist der Anfang, dann folgt eine gute Portion Hüftrotation. Das Becken wird in kleinen und weiten Kreisen, in unregelmäßigen Kurven usw., seitwärts, vorwärts und rückwärts bewegt. Das Becken wird auch bewegt, indem wir die Genitalien auf und ab (zurück) schieben. Diese Bewegung sollte aus dem Becken kommen, ohne irgendeine andere Bewegung des Brustkorbs oder der Schenkel. Die Entdeckung der freien Hüftbewegung ist äußerst wichtig. Die meisten zivilisierten Menschen haben eingefrorene Hüften, selbst beim Koitus müssen sie fast den ganzen Brustkorb und die Oberschenkel mitbewegen, da sich die Hüften nicht unabhängig bewegen können. Es ist eine nützliche Übung, mehr Beckenbewegung in den Tanz zu integrieren. Versuche nicht die Hüften zu bewegen, indem sie der Brustkorb und die Beine verschieben, sondern fülle die Beckengegend mit Bewusstsein und lass sie sich von selbst bewegen, der Rest des Körpers folgt von selbst. Versuche dies vor einem Spiegel. Sehen solche Bewegungen vulgär oder obszön aus? Willkommen! Du bist gerade auf einen neurotischen Glauben gestoßen, der im Panzer verborgen liegt. Loki rät, dass du deine Anstrengungen fortsetzt und versuchst, so obszön wie möglich auszusehen. Wenn du das mit völliger Gleichgültigkeit oder sogar Vergnügen in der Öffentlichkeit tun kannst, wird ein Großteil des Panzers verschwunden sein.

Als nächstes werden die Schultern trainiert. Strecke die Arme aus und schwinge sie in weiten Kreisen, sehr langsam. Atme ein, wenn sich die Arme nach oben bewegen, atme aus, wenn sie sich nach unten bewegen. Wenn du dich der Empfindung ganz hingibst, wirst du fühlen, wie du überall Frische und Freude ausstrahlst.

Dann wird durch sanfte Drehung des Kopfes der Hals gelockert. Stelle dir vor, dass auf deiner Nasenspitze ein Stück Kreide befestigt ist und dass du damit auf einer Tafel einen Kreis zeichnest. Manchmal ist es leichter, wenn man sich mit Händen und Knien auf den Boden stellt, da in dieser

Position die Hüften, die Schultern und der Hals sehr gut bewegt werden können. Versuche dir vorzustellen, du seist eine Katze. Strecke die Krallen aus, bewege den Rücken nach oben und nach unten, erlaube dem Becken, sich kreisförmig zu bewegen... experimentiere. Diese und ähnliche Übungen machen den Brustkorb warm, frisch und flexibel. Vielleicht sehen sie nicht sehr spirituell oder fein aus, aber sie funktionieren, und das ist das Wichtigste.



15

Die Praxis der Runenstellungen in der Geschichte

Ich würde dir wirklich gern berichten, dass die Praxis der Runenstellungen eine kontinuierliche und alte Tradition ist, die vom ersten Tag an gepflegt und in Ehren gehalten wurde, als unsere Urahnen das Unmögliche wagten und aufrecht zu stehen begannen... Leider kann ich das nicht, egal wie sehnlich das moderne Heidentum nach der Geborgenheit und Unterstützung einer wahren Tradition (mit Stammbaum) verlangt, die auf die berühmte »Weisheit der Alten« zurückgeht, was auch immer das sein mag. Ich habe versucht, einige Hinweise auf diese Weisheit zu finden, aber sie hatten alle mit Kopfjagd, Stammesfehden, Menschenopfer und einer Millionen unverständlicher Tabus zu tun. Doch verletze ich den heiligen Glauben so mancher Hexe, was ich nicht tun sollte — zumindest nicht immer.

Im weitesten Sinn sind einige der Haltungen oder Stellungen der Runenpraxis seit mehreren Tausend Jahren bekannt gewesen und in Ritualen, Tänzen und Zeremonien verwendet worden. Einfache bildliche Darstellungen von Menschen in solchen Körperhaltungen können in der Kunst der Steinzeit gefunden werden, in den Skulpturen des Neolithikums, in der Felskunst der Alpen, in Gravierungen auf skandinavischen Steinen usw. Sie sind auch außerhalb des indoeuropäischen Bereichs anzutreffen, in Gegenden wie Nordafrika, Mittelamerika oder Australien, was darauf hinweisen könnte, dass Zeichen und Gesten wie Isa, Eohl, Teiwaz, Gebo usw. nicht erlernt werden, sondern in den tieferen Ebenen des kollektiven Unbewussten verwurzelt sind. Wir neigen dazu, bestimmte Gefühle und Bewusstseinszustände in sehr spezifischen Gesten auszudrücken, und jene, die Religion, Glaube oder Leidenschaft betreffen, sind einander oft sehr ähnlich. Solche magische Gesten wirken auf zwei Arten: Auf der einen Seite suggerieren sie einen Energie- oder Bewusstseinszustand und erzeugen ihn dadurch, und auf der anderen Seite reflektieren sie eine innere Bewusstheit und drücken aus, was gefühlt wird, wenn normale Haltungen nicht ausreichen.

Im Allgemeinen sind die Runenstellungen so alt wie die Menschheit, doch im Besonderen, wenn den Haltungen bestimmte Namen, Klänge und Lieder zugeordnet werden, wird die Tradition verschwommen. Es gibt keinen historischen Beweis, der darauf hindeutet, dass germanische Priester Runenstellungen praktizierten, wie wir sie heute kennen. Gedenksteine usw. zeigen, dass einige Haltungen von Priestern verwendet wurden. Doch wie sie diese verwendet haben und zu welchem Zweck, bleibt eine offene Frage.

Die Praxis als solche erscheint erstmals in der esoterischen Literatur der heidnisch-nationalistischen Wiederbelebung zur Zeit der Jahrhundertwende. Wo sie herkam, ist nicht bekannt. Während der Nazidiktatur wurde die Praxis populär, sowohl in den faschistischen Orden als auch in der Opposition. Dann wurden alle Nicht-Nazi-Orden unterdrückt und die Nazignosis passte die Praxis der Runenstellungen ihrem besonderen 18-Runen-System an. Da die Nazis die gesamte esoterische Literatur, mit der sie nicht übereinstimmten, vernichteten und die Alliierten das meiste Nazimaterial zerstörten oder stahlen, kann der Ursprung der Praxis der Runenstellungen nicht zurückverfolgt werden.

Praktiken, die Körperstellungen und Gesang beinhalten, können in verschiedenen Ländern gefunden werden. Im Yoga sitzen die Übenden und intonieren ihr Mantra, bis ihnen die Ohren abfallen, dasselbe geschieht im chinesischen Daoismus, wenngleich auf etwas lebendigere Art. Mantak Chia, der einige exzellente Bücher über den Fluss des Qi u.a. geschrieben hat, gibt in *Taoist Ways to Transform Stress into Vitality* Beispiele für die Verwendung von Haltung, Atem und Schwingung. Dabei werden bestimmte Klänge intoniert, um verschiedene Organe zu stimulieren, und das Ganze sieht sehr nach der Praxis von Runenstellungen aus, oder würde es zumindest, wenn es sein Programm nicht erfordern würde, dass der Übende auf einem Stuhl sitzt. Dies scheint eine moderne Adaption zu sein, denn in den alten Tagen machten die Daoisten ihre Übungen in einer soliden Pferdestellung, und richtig so. Keith Dowman gibt ein schönes Beispiel der tibetischen Runenpraxis in seiner Übersetzung von Drugpa Kunlegs Biographie *The Divine Madman*. Kunleg war alles, was ein Heiliger sein sollte. In einer Szene demonstrierte er alle Buchstaben des tibetischen Alphabets, indem er ihre Gestalt mit dem Körper imitierte. Vielleicht war dies durch Improvisation inspiriert, vielleicht ist es aber auch eine echte Tradition. Kunleg war verrückt genug, um es zu tun, und heilig genug, um uns raten zu lassen.

16

Atmen

Atmen. Aaah... atmen. So einfach und doch so schwierig. Nehmen wir einen tiefen Atemzug und machen wir dann weiter.

Atmen ist im Wesentlichen einer jener Faktoren, die die Effektivität des Energiehaushalts bestimmen. Es ist eine traurige Tatsache, dass sehr wenige Menschen richtig atmen, was sehr seltsam erscheint, wenn wir beobachten, dass es Kinder normalerweise tun. Anders als Erwachsene haben Kinder kaum einen Charakterpanzer, und dieses Fehlen von unterdrückter Krise und chronischer Spannung macht sie dafür offen, vollständig zu empfinden, sei es Vergnügen oder Schmerz, und sich schnell auf neue Erfahrungen einzustellen. Im Prozess des Erwachsenwerdens wird unsere Atemkapazität reduziert und wir legen uns einen Panzer zu (»Das kann mir nicht weh tun!«), was unsere Fähigkeit einschränkt, mit voller emotionaler Freiheit zu reagieren. Danach folgt das klassische Einfrieren der Hüften, um sexuelle Triebe zu reduzieren (Pubertät), und diese Reduktion der Selbsterfahrung führt zum üblichen Erwachsenentrübsinn, der mit dem Fehlen von Freude, dem Bedürfnis etwas zu erreichen und verminderten Erwartungen einhergeht. Die meisten Erwachsenen in der zivilisierten Welt haben eine chronische Verspannung im Bauch und Becken, was sexuelles Vergnügen und die Fähigkeit zu leben und zu lieben einschränkt. Folglich muss der Brustkorb zum Atmen benutzt werden, was den Schwerpunkt hebt und den Körper kopflastig macht.

Natürlich gibt es Ausnahmen: Jene, die vollständig fühlen und atmen müssen - Kinder, Barbaren, Yogis, Daoisten, Kampfsportler, Opernsänger, Tänzer, Schauspieler und andere Wilde. Sie alle müssen mit dem Bauch atmen und ein Großteil ihrer Ausbildung ist der Wiederentdeckung dieser Kunst gewidmet. Die Bauchatmung hat mehrere Vorteile. Sie nutzt z. B. mehr Lungenvolumen, was mehr Sauerstoff und weniger Anstrengung bedeutet. Dieser Energiefluss wird direkt im Mittelpunkt des Körpers gesammelt, dem *Dandian*, der etwas unterhalb des Nabels liegt. Dies verbessert die Ausgeglichenheit und Energieverteilung.

Wir sind alle mit dem Klischee des breitbrüstigen, muskulösen, selbstbewussten Athleten aufgewachsen. Aus energetischer Sicht ist der professionelle Bodybuilder ein funktioneller Krüppel - der Körper ist kopflastig, die Hüften sind steif, die Knie sind gespannt und durchgedrückt, die übermäßige Muskelentwicklung entspricht nicht der Funktionalität, sondern einem »ästhetischen« Ideal. Der Geist ist oft stumpf und leer, und der ganze wunderbare Kraftapparat arbeitet in separaten Muskelgruppen, nicht als Einheit. Vergleiche dies mit dem natürlichen Athleten — z. B. irgendeinem »unzivilisierten« Dschungelbewohner — und du wirst beobachten, dass der Körper weniger beeindruckend aussieht, aber mit mehr Gewandtheit, Ausdauer und Kraft arbeiten kann. Das ist so, weil er aus der Mitte heraus agiert und die Kraft auf das ganze Wesen angewendet wird.

Vielleicht würdest du jetzt gern voller atmen. Wie kann man das tun? Die übliche westliche Vorgangsweise wäre die, tiefere Atemzüge zu nehmen um das Lungenvolumen zu vergrößern und mehr Sauerstoff einzusaugen. Das ist ziemlich typisch für unser Konsumdenken. Anstatt die existierende Kapazität zu nutzen, versuchen wir mehr zu bekommen. Wählen wir den anderen Weg. Statt »mehr Luft einzuatmen«, können wir versuchen »mehr Luft auszuatmen«. Wenn wir vollständig ausatmen, benötigen wir keine Anstrengung, um einzuatmen. Das meiste Lungenvolumen wird von verbrauchter Luft belegt, egal wie man atmet. »Lass es raus« ist daher ein leichterer Weg zur Verbesserung der Qualität als »mehr hineinzuzwingen«. Dies ist eines der wesentlichen Geheimnisse des Atmens; es ist in Stresszeiten, während des Singens oder bei Asthmaanfällen besonders wichtig — lass es einfach raus. Das andere wesentliche Geheimnis ist die Fähigkeit, den Bauch zu nutzen. Dies ist für Erwachsene sehr schwierig. Psychologen wie Reich, Lowen und Laing behaupten, dass der Panzer der Hüften und des Bauches ein Versuch ist, die Wahrnehmungsfähigkeit, das Gefühl und den Energiefluss zu unterdrücken. Es ist nicht überraschend, dass viele Leute in Panik geraten, wenn sie fühlen, dass sich ein Teil ihres Panzers auflöst. Sie kämpfen um Kontrolle, versuchen sich zu benehmen und durch Regeln und Routinen selbst einzuschränken, anstatt sich dem unterdrückten Tier oder Gott zu stellen.

Den Panzer zu öffnen ist ein Weg, das Ego dem Selbst hinzugeben: Das, was unterdrückt wurde, steigt ins Bewusstsein auf, was ziemlich entnervend sein kann. Heilung erfordert, dass du mit diesen verdrängten Trieben und Bedürfnissen Frieden schließt. Du kannst lernen, den Panzer regelmäßig aufzulösen, aber du musst auch lernen, wachsam zu sein, da

der Panzer - als nützliches Mittel der Verdrängung - in Stress- und Krisenzeiten wieder auftreten kann. Das Wichtigste beim Atmen sind nicht die exotischen Übungen, sondern der Atemfluss im täglichen Leben.

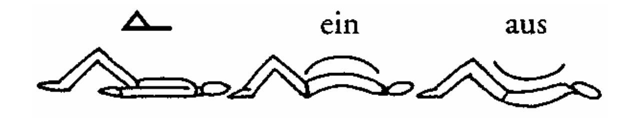
Leute mit starkem Charakterpanzer weisen oft daraufhin, dass diejenigen ohne Panzer leicht verärgert, aufgebracht, überemotional sind oder sich gehen lassen. Wie Kinder können sie ihre Emotionen nicht kontrollieren. Sie leben und lieben zu tief für ein richtiges Erwachsenenverhalten. Auf der anderen Seite ermöglicht ihnen diese gefährliche Verletzlichkeit, sich zu erholen und anzupassen. Wie Kinder können sie wachsen. Der Panzer kann nicht wachsen. Er wird nur verspannter. Es sagt viel über unsere Gesellschaft aus, wenn wir das Ideal einer selbstbeherrschten, unabhängigen und emotionslosen Kühle hoch schätzen. Leben ist durch Besitzen ersetzt worden, Schaffen durch Verbrauchen, Ausdruck durch funktionelle Effektivität — die Tugenden der Handelsmaschinerie. »Sie sind tot, diese Gesellen; sie fühlen nicht.« *Liber AL*, II. 18.

Es ist nicht die Absicht dieses Buches, einen Kurs in richtigem Atmen zu geben. Leichte Atmung kann viel Arbeit erfordern, manchmal sogar die Hilfe eines Therapeuten. Ich glaube nicht, dass es sinnvoll ist, Menschen mit komplizierten Atemtechniken zu belasten, wenn die wesentlichen Grundlagen der natürlichen Atmung noch nicht entwickelt sind. Hier sind einige Hinweise, die nützlich sein könnten:

Bauchatmung ist leichter zu lernen, wenn man flach auf dem Boden liegt. Ein Bett ist nicht so geeignet, es könnte zu weich sein oder dich zum Einschlafen verleiten. Versuche die Brust unbewegt zu lassen und den Bauch sanft zu bewegen. Wenn du einatmest, bewegt sich der Bauch nach außen (erzwinge es nicht), wenn du ausatmest, sinkt der Bauch nach innen. Manchmal ist es leichter zu fühlen, wenn man eine Hand oder ein leichtes Gewicht auf den Bauch legt. Versuche die Empfindungen wahrzunehmen. Bestehe nicht auf einem bestimmten Rhythmus. Manchmal kann es gut sein, in bewusster Anstrengung tiefe Atemzüge zu nehmen (wenn du dich beengt oder eingeschränkt fühlst), doch im Ganzen wird der Körper seinen eigenen Rhythmus kennen und du brauchst dich mit deinem Geist nicht in den Prozess einzumischen. Einige Meditationssysteme raten Anfängern die Atem/üge zu zählen. Dies mag nützlich sein, um das Bewusstsein in einen angenehmen Zustand des Halbschlafs sinken zu lassen, aber es hat nichts mit der Fähigkeit des natürlichen Atmens zu tun. Wenn du etwas brauchst, das du mit deinem Geist tun kannst, wahrend du die Atmung erforschst, wie wäre es damit, den Vorgang so vollständig wie möglich zu genießen?

Wenn du die Bauchatmung in einer liegenden Position gelernt hast, kannst du es im Knien oder Sitzen versuchen. Halte deine Knie auseinander und deinen Gürtel offen, der Bauch muss beweglich und frei sein. Wenn du die Übung im Stehen machst (beim Warten auf den Bus usw.), lass die Beine locker. Laufen ist eine andere gute Gelegenheit zum Üben. Experimentiere für eine Weile, indem du den Bauch horizontal nach außen drückst. Dann versuche ihn nach unten zu drücken, es fühlt sich an, als wenn du in deine Füße atmen willst — und bewegt die Hüften. Als Nächstes versuche, wenn du ausatmest, die Genitalien nach vorn und oben zu bewegen (dabei bewegt sich das Becken). Dies sind nur Experimente, die dir mehr Erfahrung geben können. Bei der △.-Rune kann man sich an die Hüftbewegung erinnern. Die Illustrationen zeigen dir, wie das aussieht. Wilhelm Reich benutzte diese Haltung, um den »Orgasmusreflex« zu entwickeln, der ein pulsierender Energiestrom ist, der den Körper als Ganzes bewegt, ᚹ, Wyn, bedeutet Freude und Vergnügen (dt. »Wonne«), und tiefe freie Atmung ist eine glückselige Erfahrung. Die pulsierende Bewegung, die von Reich beobachtet wurde, findet statt, wenn sich der Panzer auflöst und der Atem/die Energie in Übereinstimmung mit der Natur fließt. Er verglich dies mit der Bewegung einer Amöbe, die versucht, mit ihrem gesamten Körper ihre Nahrung zu umschließen.

Während des Ausatmens verlassen die Hüften leicht den Boden, der Bauch bewegt sich nach innen und die Schultern heben sich ein wenig — dies mag in der Theorie schwierig klingen, in der Praxis passiert es ganz von selbst. Die ganze Sache wird in Reichs Buch Die Funktion des Orgasmus beschrieben, das sehr zu empfehlen ist. Beachte, dass es nicht genug ist, die Bewegung nachzuahmen; das Ziel besteht darin, die Technik zu transzendieren, sodass ein natürliches Pulsieren entstehen kann.

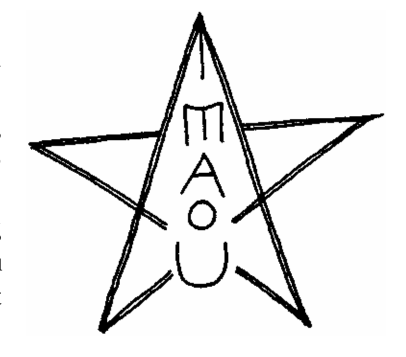


17

Vokalgesang

Es folgen einige Übungen, die nützlich sind, um sich mit Klang, Atem und Vibration vertraut zu machen. Viele magische Systeme verwenden diese oder ähnliche Übungen — in der vollständigsten Form werden sie von Gregor A. Gregorius (Fraternitas Saturni) in Die magische Erweckung *der Chakra im Ätherkörper* des Menschen behandelt. Ich erspare dir die ausschweifende Theorie, da es die Praxis ist, die zählt. Wie viele andere Traditionen ordnet das System verschiedenen Körperregionen bestimmte Vokale zu. Der Kopf ist mit dem Element des Geistes und dem Laut »I« verbunden. Hals und Rachen korrespondieren mit dem Atem, der dem Element Luft und dem Laut »E« entspricht. Der Solarplexus, der mit Herz, Leber und Magen die »Zentralheizung« des Körpers kontrolliert, ist mit Feuer und dem warmen Laut »A« verbunden. Im unteren Bauch ist die Region des Wassers - korrespondierend mit Darm, Nieren, Blase und der Klangschwingung des Lautes »O«. Zuletzt gibt es das Ende der Wirbelsäule mit Genitalien, Damm, After und den Beinen — dies ist der Bereich der Erde, der Tiefen darunter und des tief klingenden »U«.

Nun versuche dies: Stelle oder setze dich in eine Haltung, die leicht und bequem ist. Die Wirbelsäule sollte mehr oder weniger aufrecht sein, Gürtel, Hose oder Rock sind offen, sodass sich der Bauch ohne Einengung bewegen kann. Wenn du stehst, versuche steife Beine oder Hüften zu vermeiden. Nimm einen tiefen Atemzug und singe:



»I« - Der Klang sollte hoch und langgezogen sein. Stelle sicher, dass du vollständig ausatmest (dies ist viel wichtiger als vollständiges Einatmen), aber zwinge den Atem nicht. Spannung zerstreut die Wahrnehmung. Konzentriere dich auf die Klarheit des Klangs, nicht darauf, den Weltrekord für lang anhaltendes Heulen zu brechen. Wenn du die richtige Tonhöhe gefunden hast, wirst du eine lebhafte

Empfindung spüren, die den Kopf berührt und sich der Wirbelsäule entlang bewegt, als wärst du eine Säule aus Energie. Du wirst experimentieren müssen. Es gibt keinen einzelnen »richtigen Klang«, also probiere Variationen: Hebe oder senke die Tonhöhe, lasse den Klang wellenförmig oder gerade fließen, versuche verschiedene Grade an Lautstärke usw. Dabei können einige seltsame Empfindungen auftreten (siehe Kapitel 18).

»E« — Diese Schwingung berührt Hals, Rachen, den unteren Teil des Kopfes und den oberen Teil der Brust. Manchmal fühlt es sich an, als würde sie die Arme entlanglaufen und die Handflächen zum Kribbeln bringen. Manche benutzen diese Schwingung, um die Hände zu energetisieren, bevor sie zu massieren beginnen.

»A« berührt das Herz. Dieser Klang ist mit einem Gefühl von Wärme, Sympathie und Liebe verbunden. Du wirst leicht fühlen können, ob dein Herz gerade offen oder gepanzert ist. Der Klang sollte mit einem Gefühl des Sich-Öffnens einhergehen.

»O« schwingt im Zentrum des Bauches, ein wenig unter dem Nabel. Dieser Bereich ist das Kraftwerk des Körpers, seine Schwingung erhöht den Gleichgewichtssinn, die Lebenskraft und energetisiert den ätherischen Körper. Der Klang sollte mit einem Gefühl des Wunders und der Ausdehnung einhergehen. Manchmal scheint sich die Schwingung auszudehnen und die Aura wie ein Ei zu umhüllen. Dieses Phänomen wird von bestimmten Magiern verwendet, die gewohnheitsmäßig jeden Morgen ihre Aura aufladen, bevor sie ihrer Arbeit nachgehen. Der Mund sollte weit offen und die Lippen gerundet sein.

»U« ist ein tiefer dunkler Klang. U schwingt in den sexuellen Bereichen und den Ebenen darunter, es vibriert leidenschaftlich, manchmal auch animalisch. Einige Texte der Fraternitas Saturni behaupten, dass das U »die Archetypen beschwört«. Manchmal wird es zum Erden benutzt.

Ich hoffe, das hat dir Spaß gemacht. Wenn du einmal gelernt hast, jeden dieser Vokale zu singen, zu vibrieren und zu fühlen, kannst du mit Kombinationen fortfahren. Mit einem einzigen Atemzug kannst du »Iiiaaauuuuu« singen, was die lebhafte Empfindung einer Abwärtsbewegung ergibt, oder »Uuuaaaiiiii« hinauf. Du könntest versuchen, jeden Vokal auf seiner höchsten Tonhöhe zu singen und dann so tief werden zu lassen, wie du nur kannst. Einige verwenden diese Technik, um die Runenenergie zu erden: Sie singen einen beliebigen Runennamen, fangen hoch an und lassen den Klang dann tiefer werden. Das Gefühl, das durch

diese Abwärtsbewegung hervorgerufen wird, hilft die Energie in den Boden strömen zu lassen.

Natürlich ist es nicht genug, diese Übung einmal oder zweimal zu machen. Die Übung bereitet dich auf die komplizierteren Schwingungen der Runenklänge vor, sie macht mit ein paar klaren und wichtigen Klängen vertraut, um die sich die Sensibilität für die Runenklänge entwickeln kann. Wenn du wirklich lernen willst, solltest du die Übung täglich mindestens einen Monat lang ausführen. Jeder Vokal sollte drei bis fünfmal gesungen werden, was für die meisten Menschen ausreichen sollte. Runensänger müssen ein gangbaren Mittelweg zwischen zu viel und zu wenig Aufwand finden, und nur du allein kannst wissen, wie viel du brauchst. Wenn du sanft beginnst, gibst du dem System Zeit, um integriert zu werden, und deinem Körper Gelegenheit, die Schwingung anzunehmen. Unregelmäßige Übung, die mit Entschlossenheit und Anstrengung gemacht wird, kann deine Gesundheit ernsthaft schädigen. Obwohl manche das Problem haben werden, (anfangs) den geringsten Effekt zu erzielen, wird es andere geben, die zu viel spüren. Die Techniken des Loslassens, Entladens usw. werden in Kapitel 18 behandelt. Es ist ein gutes Zeichen, wenn die Übung dein Bewusstsein verändert. Dies muss nicht unbedingt etwas Wildes oder Überwältigendes bedeuten, aber es kann passieren, dass sich deine Stimmung verändert oder deine Wahrnehmung intensiver wird. Tiefe Vibration kann einen »Wirklichkeitssprung« in einen Zustand des Fließens und der Frische hervorrufen. Du könntest dich aber auch unwohl fühlen. Das kann aus folgenden Gründen geschehen:

— Das Ego oder die geistige Gesundheit fühlen sich bedroht.

— Der Panzer löst sich auf, was verdrängte Ängste, Befürchtungen, Bedürfnisse usw. aufsteigen lässt.

— Du hattest gerade einen Überschuss an Energie und kannst ihn nicht loswerden.

Die ersten zwei Gründe weisen daraufhin, dass es dir gut geht, sogar so gut, dass sich dein Ego fürchtet — denn es würde seine gewohnten Grenzen, Neurosen oder Panzer vorziehen — und versucht dich zum Aufhören zu bewegen. Der letzte Grund weist darauf hin, dass du es sanfter angehen solltest, nicht dass du aufgeben solltest, aber dass du den Bedürfnissen deines Körpers mehr Aufmerksamkeit schenken solltest.

Dann gibt es einige typische Anfängerprobleme, die aus den ach-so-schützenden Grenzen des Ego entspringen. Die meisten von uns haben Anfänger kennen gelernt, die über Magie prahlen und dann im

Kreis ihren Mund nicht aufbekommen. Warum sonst verlassen sich so viele Magier auf feste rituelle Formeln, auf das laute Herunterlesen von Invokationen, die von anderen geschrieben wurden? Warum müssen sie auf beeindruckenden Worten der Kraft bestehen, auf präzisen Ritualen, die durch ihre »wahre Überlieferung« und ihre vermeintliche »Originalität« abgesegnet sind? Freies Schreien in Chaossprache (jeder Klang ist akzeptabel) ist wesentlich effektiver als die herkömmlichen »Worte der Kraft«, und frei gesprochene Invokationen haben den Vorteil, dass sie aus dem Herzen kommen. Da die Magie *dich* transformieren soll, ist es von geringem Nutzen, die Reden anderer Leute für diese Arbeit zu verwenden. Die Magie, die eine Invokation wirksam macht, ist nicht der grandiose Stil oder das poetische Vokabular, sondern dass du meinst, was du sagst.

Eines der ersten Probleme in der Runenpraxis ist die Scheu des Anfängers. Die Übung mag fürchterlich laut, extrovertiert und möglicherweise verrückt erscheinen. Hier treffen wir auf das Ego. Das Ego sagt: Ich will normal sein, ich will vernünftige und bedeutungsvolle Dinge tun, am liebsten dieselben, die ich immer schon getan habe! Und was sollen bloß die Nachbarn sagen? Was würden meine Freunde denken? Ich kann dieses Problem verstehen. Ich hatte es selbst oft und meine Nachbarn auch. Doch solch kleine Probleme sollten dich nicht davon abhalten, das große Werk zu tun. Es ist ein Zeichen von Erfolg, wenn du deine Scheu, deine Nebengedanken und dein Gefühl, seltsam zu handeln, vergisst und die Empfindung so klar wird, dass du einfach »abhebst« und mit dem Fluss gehst.

In einem fortgeschritteneren Stadium kannst du die Übungen auch still machen und den Klang nur in deiner Vorstellung erzeugen. Das heißt aber nicht, dass die Vorstellung besser ist als die wirkliche Ausführung. Der Adept sollte frei sein, sich für jede Lautstärke zu entscheiden und die Reichhaltigkeit der Erfahrung zu genießen. Der Anfänger wünscht immer, nicht zu sehr aufzufallen, und solange diese Tendenz besteht, tust du gut daran, wenn du sehr laut bist.

Andere Übungen werden in *Liber AL* II. 22 vorgeschlagen. Solche Methoden ändern die Fähigkeit die Schwingung wahrzunehmen. Sie sind nicht mehr oder weniger wirksam als die normale Übung, sie lehren nur, sie anders wahrzunehmen.

Dann gibt es noch die Frage der Gruppenarbeit. Eine Gruppe, die gemeinsam Runenstellungen oder Vokalgesang übt, erzeugt ein gemeinsames Feld von Energie und Erfahrungen, das den Gruppenwillen vereint, die Teilnehmer in engen Kontakt bringt und die Kraft in der Gruppen-

struktur ausgleicht. Die Gruppenarbeit bewirkt einen gemeinsamen Wirklichkeitssprung, was besonders nützlich ist, wenn sich einige Teilnehmer schwach oder depressiv fühlen. Es hilft auch, die Scheu loszuwerden _ Wenn alle in der Gruppe irgendein bizarres Verhalten an den Tag legen, ist es viel leichter, am Spaß teilzunehmen. Die Gruppenenergie kann leicht wahrgenommen werden, selbst von Anfängern, was sie schnell von der Wirksamkeit der Aktion überzeugt. Vokalgesang ist etwas, das fast wie ein Partyspiel durchgeführt werden kann: Alle Teilnehmer können sich an den Händen halten, gemeinsam singen und so einen Klang erzeugen, der ununterbrochen fließt. Das Singen von Vokalen, während wir mit unserer/unserem Geliebten Hände halten, ist eine sehr intime Erfahrung. Bestimmte Runenstellungen laden sogar zur Ausführung durch ein Paar ein, wie z. B. ᚹ ᛡ ᛁ. Mehr darüber später.

Der Vorteil von magischer Gruppenarbeit liegt in seiner Verstärkung des individuellen Glaubens — dieser wird normalerweise erhöht, wenn sich alle Teilnehmer gleich kleiden, dieselben Talismane tragen, die gleiche Invokation wiederholen usw. Dieses Muster ist hinreichend bekannt und wird von den meisten Kulten, Religionen, Schulen oder Armeen benutzt. Einerseits ist es nützlich, andererseits birgt es auch eine gewisse Gefahr. Gruppen, die zu sehr von solchen Spielereien abhängig sind, können schnell in Separatismus, Außenseitertum und Verfolgungswahn abgleiten. Eine flexible (lebendige) Gruppe kann Nonkonformismus, Zweifel, Kritik und spontane Veränderung akzeptieren, während eine stagnierende Gruppe großen Wert auf Regeln, Gesetzen, Statuten, Dogmen, Tradition, Gehorsam, Hierarchieverhalten und die übliche Geheimhaltung legt — alles Symptome für einen Charakterpanzer im Großen. Der menschliche Geist ist ein komisches altes Ding. Dies ist im Grunde das Problem der Gruppenarbeit. Primaten organisieren sich gern in Hierarchien, was bedeutet, dass der stärkste, lauteste und älteste Affe den anderen sagt, was Wirklichkeit ist. Wenn wir gemeinsam Runen oder andere Klänge singen, sollten wir versuchen, eine gemeinsame Ebene zu finden, sowohl im Klang als auch in der Art des Singens. Das Problem ist jedoch, dass einige glauben, kompetenter als andere zu sein, und darauf bestehen, »Recht zu haben«. Dies geschieht oft völlig unbewusst. Jene, die an ihr eigenes Unvermögen glauben, werden versuchen, die nachzuahmen, die nicht so denken, während solche, die glauben, dass sie immer Recht haben, es völlig natürlich und gut finden, wenn sie nachgeahmt werden. Oft genug werden die fortgeschrittenen Fälle (Primaten, die sich m einem Gebiet mehr zu Hause fühlen als andere) automatisch auf ihrer

Klangebene bestehen, möglicherweise ihre lang anhaltende Ausatmung vorführen wollen und glauben, dass die anderen es »richtig machen« sollten, was bedeutet »genauso wie ich«. In solchen Fällen von gewohnheitsmäßiger Kontrolle/Unterordnung wirkt es Wunder, wenn sich die Autoritätspersonen wie Narren benehmen und die Funktionen der Kontrolle/Führung herumgereicht werden, egal ob die Leute glauben, dass er kompetent ist oder nicht. Loki rät, dass die Leitung im Ritual ausgewürfelt werden sollte. Ohne Zweifel wird dies zuerst jede Menge Fehler hervorrufen, aber schließlich kann es eine Gruppe von Gleichgestellten schaffen, mit mehr Effizienz und selbstsicherer Unabhängigkeit, als sich jede hierarchische Organisation je träumen lassen könnte. Natürlich geschieht es selten so. Manche Leute, die Gruppen beitreten, tun dies deshalb, weil ihnen die Selbstdisziplin fehlt, allein zu experimentieren und zu arbeiten, während die meisten Führer ihre Position aus einem tiefverwurzelten Glauben an die Unfähigkeit ihrer Gefolgsleute genießen. Sie haben normalerweise strenge Verhaltenskodizes um ihre Regeln zu erklären, und statt den Anfängern zu helfen, ihren eigenen besonderen Willen zu entdecken, versuchen sie ihnen zu sagen, wie dieser Wille auszusehen hat. Indem sie sich mit Kopien ihrer selbst umgeben, sind sie stolz auf ihre Gefolgschaft und nur ein wenig enttäuscht, dass niemand von ihnen so gut ist wie sie selbst. Magie wird durch Imitation erlernt, das ist wahr, aber sie wird auch durch Opposition erlernt. Hinter diesen beiden, Imitation und Opposition, sollte die Essenz liegen — die Entdeckung und der Ausdruck des Selbst. Diese subtile Kunst braucht keine Regeln oder Statuten.

18

Probleme, Schwierigkeiten und wie man damit umgeht

Zuckungen, Energieschübe, plötzliche Spasmen sind ein Zeichen, dass der Körper die Fähigkeit des freien Pulsierens wiedererlangt (Reich verbindet dieses Phänomen mit dem »Orgasmusreflex«) und dass die Energie, wenn sie zu fließen beginnt, durch Kanäle strömt, die bisher verschlossen waren. Solche Reflexe sind ein Zeichen, dass sich Spannung auflöst, und sollten begrüßt werden.

Schaukeln tritt auf, wenn sich der Körper auf eine Energie einstimmt und in Sympathie mit ihr zu schwingen beginnt. Schwanken kann auch in Trancezuständen des Schweigens und der Leere auftreten. Das Phänomen des Hospitalismus steht damit in Verbindung. Schwanken hat einen beruhigenden Effekt auf das Bewusstsein. Das Schwanken, das beim Hospitalismus auftritt, ist im Grunde ein Versuch, sich selbst zu beruhigen. Wir können dies bei Zootieren beobachten, die sich gelangweilt fühlen, es kommt aber auch in der Wildnis vor. Wartende Elefanten schwanken oder tanzen oft auf der Stelle, und Eisbären, die an Eislöchern darauf warten, dass eine Robbe auftaucht, schwanken ebenfalls. Schwanken kann den Zugang zu einer Reihe von sanften Trancezuständen ermöglichen. Ein Gefühl des geistesabwesenden Starrens kann einen oft zum Schwanken bringen, während andererseits dieses Gefühl auch durch absichtliches Schwanken herbeigeführt werden kann. Es tritt manchmal auf, wenn ich mit leerem Geist auf einem Ringwall stehe, der eisig heulende Wind an mir zerrt und der Wirbel sich über dem Steinkreis dreht. Schwanken, das während der Runenübung auftritt, kann den starken Drang beinhalten, sich auf den Fersen zu drehen. Einige Autoren, wie Fra. Amenophis von der Fraternitas Saturni, betrachten dies als ein Zeichen des Erfolgs und raten, dass man mit der Bewegung gehen, die Drehung zulassen und die Runen in verschiedene Richtungen ausführen sollte.

Warmer Schweiß ist normalerweise ein Zeichen, dass sich der Körper aufheizt und selbst reinigt. In Qi-Übungen geschieht es oft, dass Schwitzen auftritt, um Gifte aus dem Körper zu waschen.



Kalter Schweiß ist jedoch ein Gefahrenzeichen. Wahrscheinlich ist dein Kreislauf instabil und du solltest besser aufhören.

Zittern und Schütteln sind möglicherweise Zeichen einer beginnenden Seide-Trance. Dieses Thema wird in einem anderen Kapitel behandelt.

Gähnen und Aufstoßen sind Wege um stagnierendes Qi loszuwerden. Der Drang kann unwiderstehlich erscheinen: Du übst ein wenig und dein ganzer Gesang wird von einem Gähnen nach dem anderen unterbrochen, sodass du dich vielleicht fragst: »Bin ich bereits so müde?« Gähnen ist eine Funktion, die verbrauchte Luft ausstößt. Es hat auch eine energetische Funktion: »Pakete« von blockiertem Qi werden freigesetzt (besonders an den Problemzonen — Rückseite des Halses, Kehle usw.), was dich etwas erschöpft zurücklassen kann, da der Energieüberschuss verschwindet. Andere Symptome von Reinigungsprozessen sind unerwartete Darmbewegungen und das Bedürfnis zu furzen. Es ist auch möglich, dass der Anstieg des Qiflusses alte Schmerzen und Leiden, die jahrelang geruht haben, wieder aufleben lässt. Normalerweise ist dies ein Teil des Heilungsprozesses, doch besagt das nicht, dass man sie nicht gut beobachten sollte. Wenn sie nicht verschwinden, gehe zum Arzt.

Energiehunger ist, wie Wilhelm Reich gezeigt hat, in der Durchschnittsbevölkerung eine Quelle von biopathischen Krankheiten. Die meisten Menschen leiden an chronischem Energiehunger, aber wenn sie mehr Energie bekommen, können sie oft nicht damit umgehen, da der Panzer selbst eine gleichmäßige Verteilung verhindert. Runenpraxis, tiefes Atmen, sanftes Liebesspiel, Tanz usw. sorgen alle für mehr Energie, genauso wie dies Wanderungen in der Wildnis (Naturkontakte), Sonnenbäder, frische Nahrung u. ä. tun. Typische Symptome für Energiehunger sind eine chronische Neigung aufzugeben, den Mund zu halten, sich zurückzuziehen, sich unglücklich, klein, verspannt und deprimiert zu fühlen, symbolisiert durch Reichs Metapher der Amöbe, die versucht sich zu verkleinern, sich selbst in Stresszeiten kleiner und härter zu machen. In solchen Fällen liegt das wesentliche Problem darin, die Schale zu öffnen und den Druck abzulassen. Abgelagerte Bedürfnisse, unbeachtete Konflikte und verdrängte Wünsche werden zu Giften, wenn sie nicht akzeptiert, transformiert und bearbeitet werden. Kunst ist ein nützlicher Kanal, um den Druck abzulassen, aber wir wissen alle, wie schwierig es sein kann, aufzustehen und etwas zu tun. Lautes Singen und Schreien kann ebenfalls hilfreich sein, genauso wie die Praxis der Kampfkünste. Manchmal müssen wir uns eben zu einer besseren Stimmung überlisten.

Energieüberschuss ist ein sehr verbreitetes Problem unter Künstlern und Magiern. Wir alle neigen dazu, mehr zu rufen als wir vertragen, besonders in den Anfangsjahren, wenn der wahre Wille unbekannt ist, Macht eine ewige Versuchung darstellt und jede Entwicklung durch Versuch und Irrtum stattfindet. Anfänger »probieren« oft Sigillen, Rituale und alle Arten von Zaubereien aus und geben sie wieder auf, wenn sie glauben, dass nichts (oder nicht viel) passiert. Doch keine Energieentladung ist je verloren, das Fehlen sofortiger Resultate bedeutet nicht, dass es nie Ergebnisse geben wird.

Dann gibt es noch jene, die an grandiose Anrufungen glauben und die Entlassungsformel vergessen. Was passiert mit der Energie? Wir brauchen nicht vorzugeben, dass nur Amateure solche Probleme haben. Wir alle machen Fehler und Unfälle passieren eben - Wehe dem Magier, der vorgibt, über allen Fehlern und Krisen zu stehen. Jede Magie, ob bewusst oder nicht, ist halb bekannt und halb verborgen. Wir können uns (zu den besten Zeiten) relativ sicher sein, was wir tun, aber wir werden es nie mit Bestimmtheit wissen.

Nun ist es ziemlich einfach, Energie/Bewusstsein herbeizurufen, das Problem entsteht oft aus dem »Was soll ich damit machen?«, d. h. der Frage des Erdens. Erden bedeutet, dass die Kraft über die Grenzen unseres Wesens hinausgehen muss. Sie muss irgendeinen Körper annehmen, um unseren Körper ausgeglichen zu verlassen. Wenn die Kraft in uns dringt und kein Ventil findet, bekommen wir eine magische Verstopfung. Wenn es nur ein wenig Kraft ist, resultiert dies darin, dass der Magier verspannt, verkrampft und reizbar wird. Wenn es zu viel ist, kann es das Ego zerreißen, möglicherweise sogar töten. Es hat keinerlei Sinn, wunderbare Visionen und wundervolle Einsichten zu haben, wenn diese Erfahrungen nicht nach außen dringen und Kommunikation und Veränderung bewirken. In den Himmel zu reisen kann Spaß machen, aber wenn wir nicht zur Erde zurückkehren, ist es nur eine andere Art der Flucht. Dies ist es, was Hingabe bedeutet — wir sorgen für die Erde, sie ist ein Teil von uns und wir sind ein Teil von Ihr. Magie ist kein kurzweiliges Hobby für einige wenige Auserwählte, sie ist ein Lebensweg.

Reich hat aufgezeigt, dass die Unfähigkeit sexuelle Energie und Emotionen zu entladen, eine der Wurzeln von Krebs und anderen Biopathien ist. Die Energien, mit denen Künstler/Magier zu tun haben, sind oft sehr stark. Wir sollten das im Kopf behalten, wenn wir herumspielen und Meisterschaft vorgeben.

Es gibt, abhängig von der Natur des Magiers, viele Formen des Erdens. Was wir als Erstes brauchen, ist eine Form, in der wir unsere Vision ausdrücken können, um den Traum zu Fleisch werden zu lassen. Dies beginnt mit einem gut geführten Tagebuch, denn es ist nützlich, die Erfahrungen in einer definitiven Form niederzulegen, sei es auch nur um Druck abzulassen und den Geist zu leeren, um wieder an andere Dinge denken zu können. Es ist egal, ob du malst, schreibst, singst, kochst, Schauspielerei betreibst, schnitzt, baust, musizierst, liebst oder absurde Ereignisse (z. B. Gruppenrituale) nachspielst, das Wesentliche ist, dass etwas passiert, dass der Fluss nicht aufhört, sondern hindurchfließt und die Bahn für frische Impulse reinigt. Diese Art des Erdens kann nicht genug betont werden. Es gibt viel zu viele Teilzeitmagier, die glauben ein wenig Magie zu betreiben (um sich einzigartig und erfolgreich zu fühlen), während sie ihre bequemen alltäglichen Routinen und Grenzen beibehalten. Auf lange Sicht bewirkt diese Trennung zwischen »okkulten« und »profanen« Aktivitäten eine besondere Form der Schizophrenie, die beide verdirbt. Der ehrliche Magier bringt der Strömung die Fülle des Lebens dar, geht mit dem Fluss und nimmt Freuden und Krisen so hin, wie sie kommen mögen. Echte Magie transformiert das ganze Universum.

Erden ist einer der Punkte, die den Unterschied zwischen den Praktiken des alten und des »Nu«-Äons markieren. Der Magier des alten Äons denkt in Begriffen des Besitzes: »meine« Tradition, »mein« Rang, »meine« Aufgabe, »meine« Errungenschaft, »meine« Initiationen, ... Erleuchtung wird »erlangt«, Geheimnisse werden »bewahrt« (wenn nicht gehortet), die Tradition wird »gehütet« usw. Die Magier des alten Äons sind, was sie besitzen, und sie sitzen normalerweise darauf, bis es zu verwesen beginnt. Der Magier des Nu-Äons beschäftigt sich mehr mit dem Sein und Werden. Hier treffen wir auf die Tugenden des »Herauslassens«, des »Teilens«, der Liebe, die der Kommunikation Bedeutung verleiht.

Kunst und Kommunikation können helfen, das freizusetzen und auszudrücken, was uns innerlich bewegt. Die Ehrlichkeit verlangt, dass die freudige Vision ebenso ausgedrückt wird wie die Vision des Schmerzes, der Angst, der Krise, der Schuld oder was immer sonst verdrängt worden sein mag. Der Magier des alten Äons mag glauben, dass solche Offenbarungen seine Autorität verletzen; der Magier des Nu-Äons weiß, dass Zurückhalten tötet. Soviel zum Erden in einem allgemeinen Sinn.

Im Besonderen können wir manchmal immer noch eine Überdosis Energie bekommen (sei es durch Runenpraxis, Yoga, Qigong, Rituale, Magierformen, Kontakt mit den Göttern usw.), und solche Überdosen

sollten nicht unterschätzt werden. Die körperlichen Symptome variieren je nach Veranlagung. Bei mir gehen sie normalerweise mit Kopfschmerzen oder Kreislaufschwierigkeiten einher. Deine werden wahrscheinlich andere sein... beobachte und lerne.

Manchmal können durch eine Überladung mit Energie ernsthafte Probleme entstehen. Einmal, nachdem ich eine Tiefenmassage durchgeführt hatte, war ich zu faul und zu sorglos, um den Energieüberschuss, der sich in meinen Händen angesammelt hatte, zu entladen. Innerhalb von ein paar Stunden waren sie bis zur Unkenntlichkeit geschwollen und pulsierten in einem dumpfen regelmäßigen Schmerz. Es erforderte mehrere Stunden des Entladens, des Badens der Hände in einem Waldbach, bevor der Schmerz verging, und mehrere Tage, bevor ihre Größe wieder normal war. Ein anderes Mal schuf ich in jugendlichem Übermut Dutzende von Sigillen und Elementalen, in einem verzweifelten Versuch, eine bestimmte Änderung zu erzwingen. Eines Nachts, während eines Gruppenrituals auf dem Ringwall, riss irgendetwas und ich war körperlich blind. Das war ein ganz schöner Schock. Ich hatte ein paar extreme Visionen, verlor jede Menge Vitalität, brach auf dem Boden zusammen und erlangte mein Augenlicht erst wieder, nachdem ich die Situation akzeptiert und mich mit ihr auseinandergesetzt hatte. Es war Austin Spares kryptischer Aphorismus »Macht nichts — muss nicht sein«, der die Knoten in meinem Geist löste. Ein Freund litt für einige Zeit an einer teilweise Lähmung des Gesichtes, weil er, wie er es ausdrückte, davon Abstand genommen hatte, die überschüssige Energie seiner Runenexperimente zu entladen.

Wege zur Entladung von Energie

Kleine Mengen können leicht geerdet werden. Wenn du stehst, stelle dir vor, dass eine gerade Linie durch deinen Körper verläuft, vom Himmel bis zum Mittelpunkt der Erde. Die Kraft ist nicht eingeschlossen, sie fließt durch dein Wesen. Wenn du ausatmest, erlaube deinem Körper, sich zu entspannen. Dein Kopf hängt, die Schultern hängen herunter, die Knie sind gebeugt, als wenn du in dich selbst zusammenfallen würdest. Führe diesen kleinen Trick ein paar mal aus. Jedes Mal wenn du loslässt (teilweiser Zusammenbruch), spürst du, wie der Überschuss an Kraft durch deine Füße in den Boden strömt. Stell dir vor, dass die Energieladung tief hinab geht, du willst sicher nicht, dass sie auf deine Nachbarn in der Wohnung unter dir fällt.



Größere Mengen erfordern mehr Hingabe. Stelle dir vor, dass sich die Oberfläche der Erde öffnet und einen tiefen Tunnel freigibt. Stelle dich auf deine Hände und Füße, sodass die Handflächen und Fußsohlen den Boden berühren. Arme und Beine sollten leicht gebeugt sein. Dies wird sich etwas unnatürlich anfühlen, aber so ist es nun einmal. Verbinde deine Ausatmung mit der lebhaften Vorstellung Energie abzugeben: Die Kraft

strömt durch deinen Körper und fließt nach unten. Wenn sie durch dich hindurchfließt, nimmt sie all deine Belastungen und Einschränkungen mit: die Knoten des Zwangs, der Angst und der Sorgen, die Keime der Krankheit und des Schmerzes. Diese Übung sollte mit einem lebhaften Gefühl durchgeführt werden: Lass es raus, lass alles raus! Leere dich weiter, bis du dich klar, leicht und gut fühlst. Dann schließe den Tunnel wieder. Intensivere Zustände, wie besessenes Zittern (Seidr), können manchmal ein Stadium erreichen, in dem ein Anfall dem anderen folgt, die Zeit stillsteht und man nicht darüber hinwegkommt. Dies kann unter geeigneten Bedingungen in Ordnung sein, aber wenn es in einem Schneesturm auf einem Berggipfel passiert, kann ein Punkt kommen, an dem der Anfall aufhören muss oder der Körper wird Schaden nehmen. Manchmal besteht der einzige Weg, die Trance zu beenden, darin, umzufallen und alle Kraft in den Boden fließen zu lassen. »Erde trinkt und wird nicht trunken« sagt uns das *Havamal*... Das Erden muss bis zu einem gewissen Grad an Intensität, Technik und Vorstellung der Energie entsprechen. Wenn nichts anderes geht, lasse mit deinem ganzen Wesen los.

Unausgeglichene Energie ist nicht dasselbe wie Energieüberschuss, sie bewegt sich unregelmäßig durch den Körper und beeinträchtigt deine Stimmung und Gesundheit. In solchem Falle musst du die Kraft ausgleichen. Die Gebo-Rune wird oft zu diesem Zweck verwendet, aber wichtiger ist eine andere Übung: Sammle die Energie im unteren Bauch. Diese Gegend wird von den Daoisten Dandian und von den Japanern Harn genannt. Sie liegt ein wenig unterhalb des Nabels und ist der Mittelpunkt des Körpers, der Kessel der ätherischen Energie (Qi, Orgon, Vitalität). Die Daoisten lehren, dass dieser Mittelpunkt überschüssige Energie speichern und über den Organismus verteilen kann. Die »Drachenburg« im Zentrum destilliert und verfeinert die Kraft. An der Vorderseite des Körpers funktioniert sie als Akkumulator von Energie (Bauchatmung) und am Rücken, an der Wirbelsäule, als Verteiler. Das Bewusstsein auf diese Region zu konzentrieren bewirkt, dass das Qi fließt. Lenke nach deiner Energieübung einfach deine Aufmerksamkeit auf diesen Mittelpunkt. Lege die Hände darauf und reibe ihn in Spiralbewegungen, fühle dabei, wie die Energie nach innen in die Tiefe zirkuliert. Die daoistische Tradition behauptet, dass das Kreisen im Uhrzeigersinn Yang und das Kreisen gegen den Uhrzeigersinn Yin entspricht. Daher raten sie, dass Männer mehr Kreise im Uhrzeigersinn machen sollten und Frauen mehr Kreise gegen den Uhrzeigersinn. Dies bedeutet nicht, dass man nur eine Richtung verwenden soll, nur dass man ein wenig mehr die

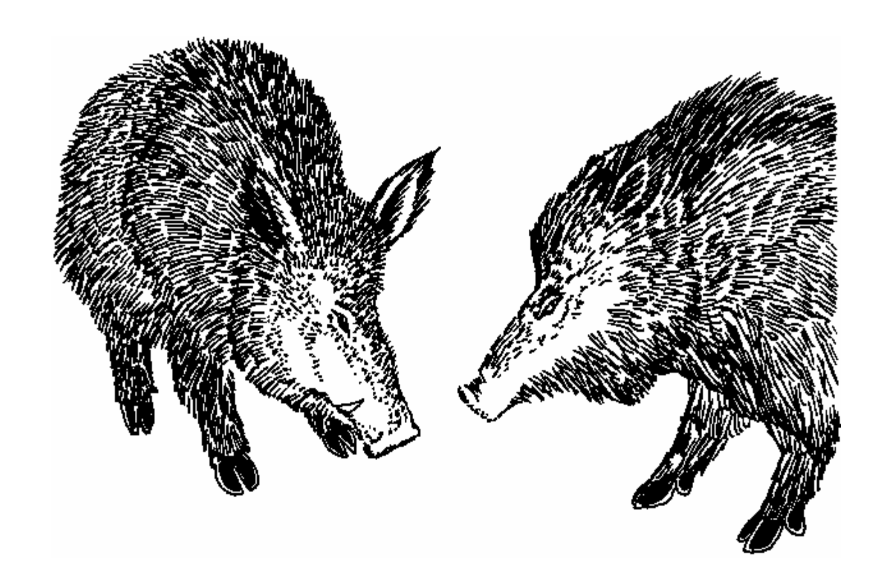
Richtung verwendet, die dem eigenen Geschlecht entspricht; in unserer Seele sind wir sowohl männlich als auch weiblich. Wenn du dies gut machst, wirst du fühlen, dass der Bauch warm wird und die Energie, wenn sie sich im Mittelpunkt sammelt, ein angenehmes und wohliges Wärmegefühl bewirkt, das mit einem Gefühl des Lachens und der Freude durch den ganzen Körper strahlt. Mehr über solche daoistischen Übungen findest du in Das Geheimnis der Goldenen Blüte, veröffentlicht von Richard Wilhelm und C. G. Jung, Mantak Chias exzellentem Buch *Awakening Healing Energy Through The Tao* und Michael Sasos *The Teachings of Taoist Master Chuang*.

Manche Runenstellungen stellen einen Kontakt zur Tiefe her. Sie können verwendet werden, um Kraft zu beschwören, sind aber genauso nützlich, um sie zu entladen. Worauf es ankommt, ist dein Wille und aktive Imagination. Zur Freisetzung versuche Othila, Gebo, Uruz, Teiwaz, Laguz, Berkana, Wunjo.

In manchen Zuständen ist das Erden leichter, wenn man eine physische Hilfe benutzt. Wind z. B. kann überflüssige Energie aus der Aura wegblasen. Wasser ist sogar noch wirksamer beim Aufnehmen und Speichern von Energie. Manche nehmen die Haltung von Laguz ein, legen die Hände auf die Zentralheizung oder in ein Waschbecken und nutzen das fließende Wasser, um den Energieüberschuss loszuwerden. Eine heiße Dusche ist weniger wirksam — warmes Wasser nimmt nicht so leicht Energie auf- aber wenn du die heiße Dusche mit ein oder zwei Minuten eiskaltem Wasser beendest, wirst du den Überschuss loswerden, deinen Kreislauf anregen und dich klar, aktiv und positiv fühlen. Bäder in der Badewanne sind nicht so gut, denn sie nehmen zwar ein wenig Energie auf, aber du sitzt immer noch mitten drin.

Wenn du Talismane, Sigillen, Werkzeuge der Kraft lädst oder einen verspannten oder gepanzerten Körperteil (deinen oder den eines anderen) mit einer Tiefenmassage behandelst, können sich deine Hände leicht überladen. Ein Weg, diesen Überschuss loszuwerden, besteht darin, eine Bewegung zu machen, die aussieht, als würdest du Wasser von deinen Fingern abschütteln. Du atmest tief aus und stellst dir vor, dass die Energie wegfliegt. Dies machst du, bis sich die Hände wieder frei fühlen und der Überschuss in die Atmosphäre abgegeben ist. Eine einfachere Methode ist es, die Hände gründlich unter kaltem Wasser zu waschen; stelle dir vor, dass die Kraft weggewaschen wird. Es kann zwar taktlos aussehen, wenn du eine sanfte Massage beendest, indem du zum Wasserhahn rennst, aber es kann wirklich dumm sein, es zu vermeiden.

Andere Formen des Energieüberschusses können in Aktivität gelenkt werden, lange Wanderungen in der Wildnis, hartes körperliches Training, ein paar Stunden Tanzen, alles, was sich in Erschöpfung entlädt. In spirituellen Angelegenheiten kann es gut sein zu beten, zu schimpfen, zu toben oder zu schreien, um sich von Giften zu befreien; es ist dieselbe Methode auf einer anderen Ebene. Nach einer Weile wirst du an einen Punkt gelangen, an dem du über dich selbst lachen kannst.



19

Das Lernen des Einstimmens

Hier ist eine einfache Übung, in der die Runenstellungen von Isa, Uruz, Algiz/Man, Teiwaz, Laguz und Jera vorgestellt werden.

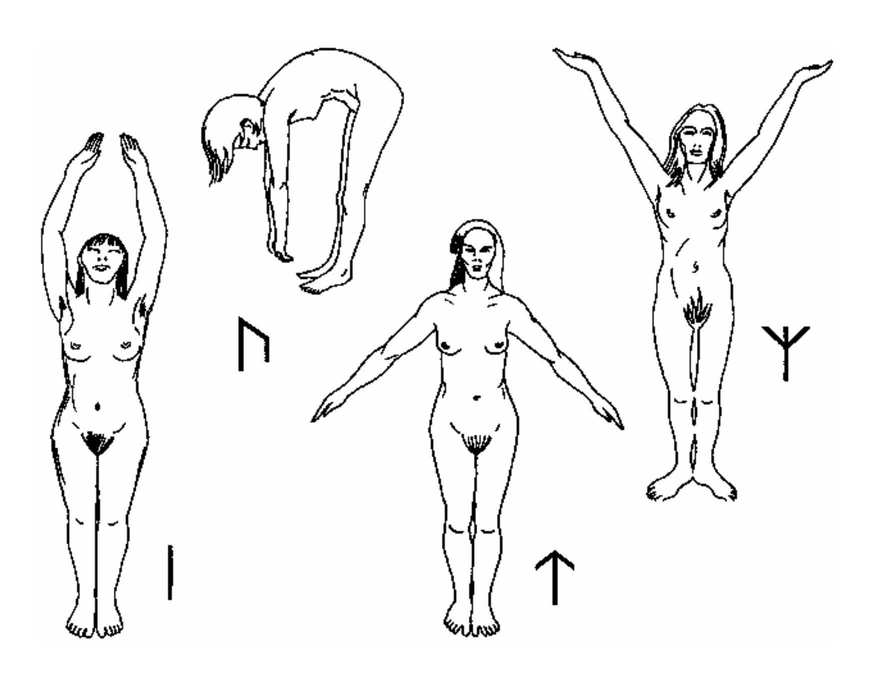
0. Bereite dich vor. Gönne dir einen Moment der Stille, um deinen Geist zu beruhigen. Dann mache einige sanfte Körperübungen, um den Körper zu lockern und die Spannung zu lösen. Springe herum, schüttle deine Arme und Beine, kreise mit den Hüften. Dann stehe still, nach Norden gerichtet. Die Füße sollten sich an den Fersen berühren, die Knie sind leicht gebeugt, die Arme hängen seitlich herab, die Schultern sind entspannt. Fühle den Atem in den Bauch und wieder hinaus strömen. Es kann auch nützlich sein, eine kurze Anrufung an Odin/Wotan oder die Nornen zu sprechen.

1. Nimm die Stellung der ᛁ-Rune ein (siehe Illustration). Die Füße sind fest auf dem Boden, sodass der Körper völlig aufrecht steht. Nun werden die Arme gehoben, um eine einzige vertikale Linie zu bilden. Die Handflächen weisen nach vorne oder zueinander (das ist Geschmackssache). Die Haltung ist nicht sehr bequem — dennoch sollte die Spannung auf einem Minimum gehalten werden. Atme tief und atme gut aus. Stelle dir vor, dass die Isa-Säule die Höhen des Himmels mit der Tiefe der Erde verbindet, eine einzige Linie aus konzentrierter Energie. Hole nun tief Luft und singe das Wort »Is«, wobei das »I« so hoch sein sollte wie der klare Klang einer Glocke und das »S« wie das verlängerte Zischen einer Schlange, das in Stille übergeht. Versuche nicht den Klang zu erzwingen. Spannung stört nur die Wahrnehmung. Singe/vibriere das »Is« dreimal.

2. Nun beuge dich nach vor, sodass du fast den Boden berührst. Dies ist keine Dehnungsübung, die Knie sind nicht durchgedrückt. Es wird empfohlen, dass die Haltung bequem ist. Lass den Kopf zwischen den Armen herunterhängen, die Finger zeigen zur Erde. Dies ist die Stellung der ᚢ-Rune. Benutze hier deine Vorstellungskraft, um loszulassen und dich nach der Urtiefe, den Wurzeln des Seins, zu strecken. Die Rune ist mit dem Urdbrunnen verbunden, der allen Schmerz und alle Spannung hinwegwäscht. Sie bezieht sich auch auf den Auerochsen, der die Kraft und Wildheit der Tiere symbolisiert. Ob die Energie hinunterfließt oder

hinaufsteigt hängt vom Willen und der Vorstellung ab. Schwinge/vibriere das Wort »Ur«. Der Klang des »U« sollte tief und sonor sein, das »R« kann gerollt oder in einer rauhen, gutturalen Art hervorgebracht werden. Versuche auch die Variationen »Uruz« oder »Ururur..«. Wiederhole dies dreimal. 200

3. Jetzt richte dich wieder auf, bist du so aufrecht stehst wie in der Isa-Haltung. Dann entspanne deine Arme ein wenig, sodass sie seitwärts in die Stellung der ᛉ-Rune fallen. Die Handflächen sollten nach oben zeigen, die Haltung fühlt sich kopflastig an, aber nicht so eng wie Isa. Achte darauf, dass deine Schultern nicht hochgezogen oder verspannt sind und dass der Bauch sich richtig mit der Atmung bewegt. Diese Position ist in den kontinentalen Systemen als »Eohl« oder »Iwa« und in den skandinavischen Futharks als »Man« bekannt. Ich schlage vor, du versuchst es mit beiden Namen. Das Wichtigste ist die Vibration des »Aaa«. Das Wort, das vibriert werden soll, ist »Man«. Es beginnt mit einem geschlossenen Mund, der sich dann beim »A« weit öffnet (Gefühl des Loslassens) und mit einem brummenden »N« schließt. Die Rune bezieht sich nicht auf den männlichen Teil unserer Spezies, sondern auf die Menschheit als Ganzes, und auf die Idee, sich zum Himmel zu strecken und das Firmament zu umarmen. Die ᛉ-Rune wurde in den



kontinentalen Futharks »Eohl« oder »Iwa« genannt und symbolisierte die Eibe und den Urwald. Versuche diese und die anderen Namen, die weiter unten im Runenbegleiter angegeben werden.

4. Nun lass deine Arme seitlich herabsinken, bis deine Haltung wie die ᛏ-Rune aussieht. Wie Eohl oder Iwa mit dem Himmel verbindet, so entlädt Teiwaz nach unten und der Strom ergießt sich in den Boden. Dies ist oft ein sehr lebhaftes Gefühl. Teiwaz hat mit Entwicklung, dem Lassen von Blut und dem Flug des Pfeils zu den Sternen zu tun. Wo der Strom in die Erde fließt, beginnt das Leben zu wachsen. Singe das Wort »Tir« oder »Tiu«. Wenn du dem Klang erlaubst, tiefer zu werden, wird das Erden leichter.

Bewege deine Arme nach innen, bis sich die Hände treffen, die Handflächen weisen nach oben. Deine Stellung sieht jetzt von der Seite wie Laguz ᛚ aus. Laguz ist eine Rune, die mit dem Ozean zu tun hat, mit Wasserfällen und dem Akt des Sich-Waschens. Sie bezieht sich auch auf das »Gesetz«, das, wie alle Thelemiten wissen, »Liebe unter Willen« ist. Singe das Wort »Lagu«, »Lauga« oder, wie es heutzutage in Deutsch land üblich ist, »Laf/Love«. Das »F« kann so gesungen werden, als wollte man die Wellen am Strand imitieren. Wenn du das gut machst, wird dein Körper mit dem Wasser schwingen.

Ziehe deine Hände nach innen zum Bauch, sodass die Handflächen den Mittelpunkt bedecken und die Ellenbogen nach außen weisen. Manche machen diese Stellung mit den Händen in den Hüften, aber wenn wir diese Rune verwenden, um die Dinge abzurunden, passt es besser, den Bauch selbst zu berühren. Deine Haltung sollte wie ᛄ aussehen, was eine Variation der Jera-Rune ist. Das Wortmuster, das vibriert werden soll, ist »Gera«, »Gara«, »Gea«, »Jara«. Dies ist ein landwirtschaftliches Runenzeichen, das den Garten symbolisiert, den Samen und das lebende Korn, das daraus wächst. Nach dem Vibrieren kannst du den Bauch reiben und die Energie nach innen kreisen lassen, um sie zu speichern oder den Überschuss in den Boden entladen, wie an anderer Stelle beschrieben wurde.

Führe diese sechs Runenstellungen täglich mit drei oder fünf Wiederholungen jeder einzelnen Rune aus. Diese Art von Übung sollte man für mehrere Monate machen, bis sich jedes Zeichen sofort auf einen bestimmten Energie-/Bewusstseinszustand einstimmt. Es ist nützlich, wenn man im Tagebuch Klima, Wetter, Tageszeit, Ort der Arbeit, Gesundheitszustand und die Stimmung davor und danach festhält. Vergiss nicht, dich richtig zu erden. Wenn du die ganze Serie gemeistert hast, beginne

die Bedingungen zu variieren. Versuche leiser oder flüsternd zu vibrieren, lerne schließlich nur in der Vorstellung zu singen, oder wechsle zwischen laut und leise. Danach versuche diese Übungen im Freien, oder integriert in ein Ritual. Wenn du dich gut an sie gewöhnt hast, kannst du das Gefühl und den Fluss der anderen Runen erforschen. Bis dahin solltest du in der Lage sein, allein zu arbeiten und mein langweiliges »Tue dies oder jenes« durch den lebendigeren Geist des begeisterten Experiments zu ersetzen.



20

Runen und Gesundheit?

Die Literatur über Runenmagie ist voll von Hinweisen auf die Heilung verschiedener Krankheiten. Man findet ausführliche Berichte anonymer Begeisterter, die diese oder jene exotische Krankheit durch Runenübungen geheilt haben wollen, und einige Logen gehen so weit, übersichtliche Listen zu veröffentlichen, in denen den Runensymbolen Dutzende von Krankheiten zugeordnet werden. Solche Korrespondenztabellen sind unter den Ergebnishungrigen sehr beliebt, für den ernsthaften Magier sind sie jedoch nur Zeitverschwendung.

Die Praxis der Runenstellungen kann indirekt heilende Eigenschaften haben, wenn die Krankheit eine Biopathie ist, d. h. eine Krankheit des autonomen Lebenssystems. Nach Wilhelm Reich, der diesen Begriff prägte, sind Biopathien Leiden, die in einem Mangel an Vitalität wurzeln. Runenstellungen tendieren dazu, diesen Zustand zu verbessern, genauso wie jede andere Art von Aktivität, die die Menschen dazu bringt, tief zu atmen, vollständig auszuatmen, eine gute Haltung anzunehmen, den Energiekreislauf zu regulieren und Spannungen durch Gesang, Klang und Schreien abzubauen. Solche Übungen können in fast allen Systemen der Magie gefunden werden. Sie stabilisieren das bioenergetische Netzwerk, was dem Körper besser ermöglicht, mit seinen Problemen umzugehen und das Leben zu genießen.

Dennoch sind Runen kein Heilmittel. Wir sollten nicht versuchen, einen kompetenten Arzt oder Heilpraktiker durch irgendeine Runenfolge zu ersetzen, die angeblich alles heilt. Die Runenpraxis ist in solchen Fällen, die aus Vitamin- oder Mineralmangel entstehen, ganz zu schweigen von verschiedenen ansteckenden Krankheiten, Verstauchungen, gebrochenen Knochen oder gebrochenen Herzen, ungeachtet allen ganzheitlichen positiven Denkens usw., von geringem Wert. Noch sollten Runen den Gebrauch von Heilkräutern oder natürlicher Medizin ersetzen. Die meisten Biopathien — Energiemangel oder -überschuss - sind eng mit dem reichschen Charakterpanzer verbunden, d. h. die Vitalität hört auf frei zu Hießen, wenn Aspekte des Selbst unterdrückt und in Muskelkrämpfen »abgelagert« werden. Derselbe Energiemangel - ohne neurotische

Verdrängung — kann entstehen, wenn wir zu viel Zeit damit verbringen, in einer verkrampften Haltung zu sitzen oder eine Arbeit zu verrichten, bei der nur Teile der Anatomie genutzt werden.

Einige der extremeren Biopathien entstehen aus sexuellem Hunger und der Unfähigkeit, frei zu funktionieren und fühlen. Die sexuelle Funktion benötigt einen entspannten Körper und einen friedvollen Geisteszustand, einen Sinn des Teilens, des Liebens, des Daseins füreinander und für sich selbst. Während wir Liebe machen, entsteht eine große Menge an Energie, die sich ihren Weg durch das System bahnt, vorausgesetzt das Paar funktioniert in einer energetischen Einheit und der Körper/Geist ist nicht durch Panzerung verkrampft. Wenn die Kanäle blockiert sind, ist die Erfahrung unvollständig, unbefriedigend und führt zur Trennung. Die Empfindungen von Erschöpfung oder Schwäche, das Gefühl, ausgelaugt, ausgesaugt oder missbraucht worden zu sein, entstehen aus der Unfähigkeit, frei zu fühlen, zu fließen und zu lieben. Wenn sich Menschen im Koitus getrennt fühlen, wird beim Mann immer ein Gefühl des »Energieverlustes« zurückbleiben (das eine unbewusste Frustration erzeugt) und bei der Frau, die oft wenig Nutzen für die in ihr abgelegte Ladung hat, das Gefühl, »als Gefäß missbraucht« worden zu sein.

Eine Lösung zu diesem Problem ist die gut bekannte Übung des Zurückhaltens der Ejakulation (wie sie in bestimmten Formen des Tantra und Daoismus gelehrt wird). Diese Methode hat den Nachteil, dass sie eine bewusste Anstrengung und Kontrolle erfordert, was eine gewisse Panzerung und Trennung erzeugt. Auch müssen die Übenden sehr gut in der Lage sein, den zurückgehaltenen Überschuss an Energie zu verteilen und zu speichern. Eine andere Methode, die eher eine Lebensweise ist, erfordert, dass sich das Paar Liebe, Vertrauen und Ehrlichkeit entgegenbringt und über die Bedeutungen von Ich/Du, Errungenschaft, Ziel, Anstrengung, Technik, vorher/nachher usw. hinausgehen kann. Dies führt dazu, dass das Liebesspiel frei von der Gier nach Ergebnissen ist und man sich dem Vorgang hingibt, ohne etwas zurückzuhalten. Dies ist offenkundig eine völlig andere Sache, als sich gegenseitig zu benutzen, um Frustration und Spannung abzubauen.

Wenn das Paar als Einheit funktioniert, verschmelzen seine Energien. Die gemeinsame Ausstrahlung behebt jede Unausgeglichenheit. Dies erfordert, dass man sich für das Ereignis viel Zeit nimmt und nach dem Orgasmus noch mehr Zeit in enger Umarmung verbringt, als Einheit atmet, sodass die Energie durch beide Partner als Einheit zirkulieren, das

Gleichgewicht wiederherstellen und das Ganze heilen kann. Gemeinsamer Atem gleicht Kraft aus, Atem in Zwiespalt verschwendet das Leben.

Dies ist mehr als bloßer Geschlechtsverkehr, es ist Vereinigung und die beste Heilung für den Charakterpanzer, die es gibt. Ich will nicht so weit wie Wilhelm Reich gehen, der in seinem Werk *Krebs* behauptet, dass Krebs, Angina pectoris, Asthma, cardio-vaskuläre Hypertonie, Epilepsie, Katatonie, paranoide Schizophrenie, Angstneurosen, multiple Sklerose, Cholera und chronischer Alkoholismus nur aus sexuellem Hunger entstehen. Unter Künstlern und Magiern ist das Problem des Energieüberschusses ziemlich verbreitet und bewirkt ähnliche Probleme. Reich behauptete, dass »alle Biopathien eine Fehlfunktion im natürlichen Pulsieren des gesamten Organismus gemeinsam haben«. Runenübungen (oder Vegetotherapie, Yoga, Qigong Fu usw.) können allmählich den Panzer der Spannung auflösen, die Fähigkeit des Fühlens wiederherstellen und den Organismus mit frischer Energie neu aufladen. Dies wird das ursprüngliche Problem, das den Panzer und die Biopathie bewirkte, nicht ändern. Reich musste mit Überraschung feststellen, dass es nicht einfach ausreichte, den Panzer aufzulösen und das natürliche Pulsieren seiner Klienten wiederherzustellen; die Leute mussten ihren Lebensstil ändern, der den ganzen Krampfund die Frustration ursprünglich verursacht hatte.

Oft ist eine Krankheit nichts als ein Symptom bzw. eine Lösung für ein tief verwurzeltes Bedürfnis. Eine solche Krankheit zu heilen wird nur den Körper/Geist dazu veranlassen, eine andere zu entwickeln, die dieselbe Funktion erfüllt wie die ursprüngliche Krankheit, und dieser Teufelskreis kann für einige Zeit so weitergehen. Eine hervorragende Methode, mit solchen »Sekundärgewinnen« umzugehen, wird von Bandler und Grinder in ihren Schriften über *Reframing* (»Umdeuten«) beschrieben.

Es gibt nur eine Krankheit, die direkt durch Runenpraxis beeinflusst werden kann, und dies ist im Vergleich zu all den Wunderrezepten eine recht bescheidene Sache... Hier das Wunder:

Wie man eine Nase von Verstopfung befreit.

a) Führe einige Runenstellungen durch und vibriere eher laut. Meine eigenen Lieblingsrunen für dieses Problem sind Iwa, Teiwaz, Ansuz, Gebo - die Divination wird andere enthüllen.

b) Setze dich hin und halte einige Taschentücher bereit. Vibriere einige tiefe, brummende Laute wie »Om«, »Ong«, »Oaoaoamng«, welche die Nase und die Gesichtsknochen erschüttern. Das muss nicht sehr laut sein, nur ausreichend, um dich zum Niesen zu bringen. Erzwinge nichts, sondern gehe es sanft an.

c) Jetzt zu den einzelnen Kanälen. Schließe ein Nasenloch mit dem Daumen. Vibriere sanft durch das andere. Wechsle die Seiten mehrmals. Nun schließe beide Nasenlöcher. Vibriere/brumme wie zuvor, dann lass deine Daumen ein wenig abgleiten und schließe die Nasenlöcher wieder. Schließe ein Nasenloch und klopfe gegen den freien Kanal, während du vibrierst. Dadurch kann man eine fantastische Bandbreite absurder Klänge erzeugen. Konzentriere dich auf das Gefühl. Gutes Vibrieren bringt den gesamten Nasenbereich vom oberen Gaumen bis zu den Augenbrauen zum Schwingen und Beben. Wenn du ein starkes Kitzeln verspürst, oder einen Drang zum Niesen, dann machst du es gut. Gehe in diesem Stadium sehr sanft vor. Du willst Druck ablassen, nicht aufbauen.

d) Reibe deine Hände, bis sie warm sind. Massiere jetzt dein Gesicht, deinen Kopf und Hals, bis sie sich warm und entspannt anfühlen.

Diese Übung bewirkt oft einen starken Fluss aus den Nasenlöchern. Es kann sein, dass du bald einen hohen Ton aus deinen Nasenhöhlen hörst und der Druck verschwunden ist. Das heißt aber nicht, dass du brummen sollst, bis sich die Entspannung einstellt oder dein Kopf blau anläuft. Manchmal braucht es einige Zeit, bevor der Druck abgelassen wird. Du machst es gut, wenn du diese Technik sanft in kleinen Dosen anwendest und sie jede halbe Stunde wiederholst, bis der Schmerz weg ist. Natürlich ist dies keine Therapie, sondern eine besondere Hilfe für ein kleineres Problem, das gewöhnlich bei Zauberern anzutreffen ist, die zu lange draußen im Regen und in der Kälte waren. Wenn deine Nasenprobleme chronisch sind, solltest du einen Arzt aufsuchen.



21

Divination

> Sie ging zu ihrer Handtasche, hob sie auf und hockte sich auf den Boden des Computerraums. Sie atmete heftig. Jerry sah ihr zu, wie sie etwas aus ihrer Tasche nahm und auf den Boden warf. Es war eine Handvoll Hühnerknochen. Miss Brunner warf die Runen.
>
> Michael Moorcock, *The Lives and Times of Jerry Cornelius.*

Technisch gesehen ist die Runendivination eine einfache Sache. Es gibt drei Stadien ihrer Ausführung, nämlich:

1. Stimme dich ein und stelle deine Frage.
2. Wähle deine Antwort.
3. Interpretiere die Information.

All dies wäre einfach und leicht, wenn es dabei nicht eine Reihe sehr menschlicher Probleme und Fehlerquellen gäbe. Die Fähigkeit der Divination wird nicht von einem Tag auf den anderen entwickelt. Wenn du Sicherheiten, Garantien und feste Vorhersagen erwartest, wirst du enttäuscht werden. Die Runen brauchen Erfahrung, um gut zu funktionieren, und Erfahrung kann nur aus Übung entstehen. Du wirst jedes Runenzeichen kennen lernen müssen. Einige Leute betrachten die Runendivination als Partyspiel. Sie besorgen sich ein mehr oder weniger brauchbares Buch zu diesem oder jenem System, führen das angegebene Ritual aus und schlagen die Antwort nach. Wenn die Antwort auf mehr als allgemeine Weise zur Frage passt, kann dies Zufall, Synchronizität oder eine latente Begabung zur Wahrsagerei sein. Es ist aber kein Phänomen, auf das man sich verlassen kann.

In den ersten Phasen des Studiums kann es sein, dass du eine Menge Details nachschlagen musst. Die wirklichen Antworten können jedoch nicht durch ein Buch gegeben werden. Sie entspringen der Intuition, und dies ist eine Fähigkeit, die kultiviert werden muss. Stell dir vor, du stellst eine Frage und bekommst, sagen wir, ᚾ (Nauthiz) als Antwort. Es gibt mindestens drei Interpretationen, wie also sollen wir vorgehen? Das Buch wird nicht in der Lage sein, dir zu sagen, ob die Rune im Sinn von »l) Not, Sorgen, Mangel, Hunger, Notwendigkeit; 2) Knoten, das Binden von zwei Strömen, Karma, Vereinigung als gemeinsame Veränderung, uner-



kannte Verbindungen; oder 3) die Nomen als Weberinnen des Schicksals und der Wirklichkeit, Zwang, Trieb, Impuls, Verlangen« gemeint ist. Nur die Intuition kann dir sagen, welche dieser Bedeutungen passt, ein Buch kann das nicht.

Wenn dir Übung und die Vertrautheit mit den Zeichen fehlt, kannst du dich leicht betrügen. Es ist so unglaublich leicht, eine bequeme Antwort herauszusuchen und sich selbst zu der überlegenen Einsicht und weitreichenden Intuition zu gratulieren. Der Rest wird vom selektiven Gedächtnis erledigt. Wenn du Divination richtig betreiben willst, musst du mit dem System *leben*. Runenstellungen, Gesang, Tanz, Handzeichen, Astralprojektion usw. sind jene Werkzeuge, die das Futhark für dich zum Leben erwecken. Ohne diese Übungen werden die Runen eine abstrakte Sache bleiben, die, wenn überhaupt, nur wenig Beziehung zur Wirklichkeit hat. Ich kann dir jedoch nicht sagen, wie die Intuition genau aussehen soll, wenn die Antwort richtig ist. Du selbst wirst lernen müssen, welchen Empfindungen du vertrauen kannst, genauso wie du herausfinden musst, welche Fragen zu Fehlinterpretationen und Selbsttäuschung verleiten. Du wirst viele Fehler machen, und das ist richtig so. Fehler sind ein wesentlicher Aspekt deiner Magie, sie geben dir Gelegenheit, etwas Neues zu lernen, und sind im Nachhinein oft eine Quelle amüsanter Anekdoten. Anfänger sollten in einem besonderen Tagebuch ihre Fragen, ihre Runenantworten und ihre persönlichen Interpretationen genau aufschreiben. Überlege, was du von der Divination erwartest. Wenn du nach »wahren Antworten« mit »gesicherten Bedeutungen« verlangst, wirst du oft enttäuscht werden. Willst du die Zukunft vorhersagen? Was ist diese Zukunft für dich? Ein festgelegtes Schicksal, gleich Perlen auf einer Schnur, oder eine Entfaltung verschiedener Möglichkeiten im Rahmen von Strömungen der Wahrscheinlichkeit? Willst du in einem begrenzten Universum leben? Die Vergangenheit existiert insofern nicht, als die Erinnerung dazu neigt, die Erfahrung immer wieder neu zu interpretieren. Die Zukunft ist ebenso unmöglich. Divination kann mögliche Entwicklungen aufzeigen, »lehrreiche Rätsel« aufgeben oder Neigungen und Tendenzen enthüllen. Sie kann jedoch keine Garantien bieten: Die Zukunft wird schließlich durch jeden einzelnen Augenblick geformt (und dies beinhaltet auch den Akt der Divination). Nur Menschen mit schwachem Willen glauben gern an ein festgelegtes Schicksal. Fatalismus ist Selbsteinschränkung; ein Magier braucht ein offenes Universum.

Der größte Nutzen der Divination kann vielleicht in der Gegenwart enthüllt werden. Sie funktioniert am besten, wenn es darum geht, den

Status quo zu beschreiben, eine neue Sicht der gegenwärtigen Situation zu vermitteln und den eigenen Standpunkt zu verändern. Durch die Divination können wir neue Einsichten gewinnen, die zu alternativen Einstellungen und neuen Möglichkeiten fuhren können. Die meisten unserer Probleme bürden wir uns selbst auf. Divination kann uns ermöglichen, hinter diese Grenzen zu blicken und die Welt neu zu gestalten. Die Divination ist aber nicht nur eine einfache Sache des Umdefinierens. Hier stoßen wir auf ein altes Rätsel: Offenbaren die Runen die Wirklichkeit oder legen sie sie fest, indem sie die Vorhersage zur Erfüllung bringen?

Wir sollten die Divination so unvoreingenommen wie möglich angehen. Eines der größten Hindernisse ist der Wert, der der Technik beigemessen wird. Einige »ernsthafte« Magier betrachten die Runen als so von Grund auf heilig, dass sie sie nur für Dinge von größter Wichtigkeit benutzen. Das ist schade, denn auf diese Weise werden sie sie nie gut kennen lernen. Es stimmt, die Runen sind heilig. Doch sind sie nicht heiliger als du es bist, also gibt es keinen Grund eine solch pompöse Ernsthaftigkeit vorzutäuschen oder sich ihnen wie ein unterwürfiger Idiot zu nähern, der auf den allmächtigen Gott trifft. Heilig heißt nicht ernsthaft. Je mehr Ehrfurcht, Scheu und Bedeutung du in den Akt der Divination legst, desto weniger natürlich und leicht wird er für dich sein. Ein ernsthaftes Ritual kann hilfreich sein, es ist aber nie notwendig. Ein Mensch, der Pomp und grandiose Gesten braucht, ist wahrscheinlich unfähig, ohne erschöpfende Anstrengung Ergebnisse zu erzielen, oder er braucht die äußeren Krücken um sich selbst zu versichern, dass die Antwort nicht falsch sein kann. Je ernster du die Divination nimmst, desto leichter wirst du dich betrügen. Ein guter Stil erfordert viele Experimente. Versuche die Divination in verschiedenen Stimmungen, von ernsthaft/zeremoniell bis zu spielerisch/spontan. Wotan (Priester) und Loki (Clown) sind Blutsbrüder. Jener Teil deines Geistes, der die Divination für dich erledigt (d. h. die Antwort auswählt, die du verstehen kannst), ist genauso ernsthaft wie zu Scherzen aufgelegt, und wenn nicht beide Aspekte ausgeglichen sind, wird er dich bestimmt hereinlegen. Du bist es, der der Divination Gültigkeit verleiht. Die Zeichen selbst sind nur Zeichen, eine gute Auswahl für einen bestimmten Zweck, aber wirklich nicht besser oder schlechter als irgendwelche anderen Zeichen. Wenn du die Divination als Akt der »kontrollierten Narrheit« betrachtest, die sowohl ernst als auch scherzhaft sein kann, wirst du feststellen, dass die Antworten lebendig werden. Loki ist ein Schelm!

Es gibt Fälle, in denen unklare oder irreführende Antworten für deine Entwicklung wichtig sein können. Ich erinnere mich, grundlegend »falsche« Antworten erhalten zu haben, die zu richtigen (willentlichen) Handlungen führten, während die »richtigen« Antworten nur dazu geführt hätten, dass ich die Sache viel zu früh aufgegeben hätte. In anderen Fällen kann es sein, dass deine Frage (als unbedeutend) ignoriert wird und dass man Kommentare zu viel wichtigeren Themen erhält (die vorher aus Bequemlichkeit ignoriert worden sind). Wir konsultieren keine Maschine sondern beschäftigen uns mit Intelligenz. Divination ist nicht nur eine Fähigkeit, sie ist ein Abenteuer.

Beginnen wir mit der Frage. Was willst du wissen? Werde dir über das Problem klar — dies kann einiges Nachdenken erfordern — und fasse den wesentlichen Punkt zu einer einfachen Frage zusammen. Dies ist eine diffizile Angelegenheit. Es gibt so viele Dinge zu vermeiden! In unserem Fragen zeigen sich oft unsere Fehler und Vorurteile. Viele Fragen drehen sich um egoistische Bedürfnisse — mein/dein, ich gegen dich, wie beherrsche ich andere, wie erziele ich Resultate, wie rationalisiere ich Probleme, wie vermeide ich Verantwortung und Entscheidungen, das ewige »Warum ich?« usw. Weder dein unbewusster Geist, noch die Götter oder Fylgjen geben etwas auf solche Dinge. Sie können egoistische Sorgen nicht richtig verstehen — derlei Dinge sind ihrem Bewusstsein fremd. Noch schlimmer ist es, wenn du erwartest, dass sie für dich entscheiden sollen. Einen Gott zu fragen: »Soll ich x tun?« ist eine infantile Art, eine andere Instanz verantwortlich zu machen. Vielleicht verlangten die Götter des vergangenen Äons nach gehorsamen Dienern — nicht aber die Gottheiten des Nu-Äons. Es ist wahrscheinlich, dass ihre Antwort so unbrauchbar sein wird wie deine Frage. Dann gibt es noch die schlecht gestellten Fragen. Wenn du fragst: »Welche Handlung ist nötig, um eine befriedigende Lösung der Probleme ABC in Bezug auf D ohne Berücksichtigung von E zu erhalten?«, wirst du die Verwirrung bekommen, die du verdienst. Bedenke, dass du mit einem sehr begrenzten Vokabular arbeiten musst. Vierundzwanzig Runen sind nicht viel, wenn das Problem kompliziert ist. Noch hilft es zu fragen: »Ist es gut, wenn ich ABC tue?« Es mag - aus der Sicht der Götter - gut für dich sein, doch bedeutet das nicht, dass du dich auch daran erfreuen wirst. *Vielleicht* ist es für den Magier gut, die Chaosriesen zu invozieren... aber *sicher* wird es schrecklich sein.

Die Übung wird dich lehren, wie du die Frage stellen musst. Halte deine Worte einfach, ehrlich und kurz. Indifferenz ist ein anderes wichtiges

Thema. Wenn du dringend einen besonderen Ausgang wünschst und dir deines Wunsches nicht einmal bewusst bist, wenn du Druck empfindest, Not, Trieb, Lust, Hoffnung, Verachtung, Hunger oder irgendeine ähnliche Empfindung, dann kann deine Frage durch Wunschdenken beeinflusst sein und deine Antwort von einem voreingenommenen Geist interpretiert werden. Solche Antworten unterstützen nur, was du ohnehin glaubst — sie sind schlimmer als gar keine Antwort. Was wir brauchen, ist eine Einstellung der offenen freundlichen Gleichgültigkeit. Unsere Sorgen berühren uns zwar, aber während der Divination wollen wir lernen. Dies bedeutet, dass wir unseren Geist für das Neue offen halten und uns selbst nicht zu ernst nehmen sollten.

Die Übung wird dich auch lehren, wie du dich von Angst und Befürchtungen loslösen und eine Lücke, eine Pause, ein schweigendes Intervall öffnen kannst. Diese Vakuumphase unseres Bewusstseins erlaubt uns, die Divination ohne Ängste oder Wünsche in Bezug auf ihr Ergebnis durchzuführen. Es ist kaum wichtig, ob wir diesen Zustand des aufgehobenen Glaubens/Unglaubens durch die umwälzenden Krämpfe der Seidr-Trance erreichen, durch verfeinerte stille Meditation, sexuelle Erschöpfung oder die absurde Heiterkeit eines Lachkrampfs. In all diesen Fällen sind wir von unseren menschlichen Sorgen losgelöst und dazu bereit, unsere Frage auszusenden und die Antwort in voller Ehrlichkeit zu erhalten.

Wenn wir eine passende Frage konstruiert haben, können wir mit der Arbeit beginnen. Viele Praktizierende fangen damit an, die Götter, die Fylgjen oder den inneren Genius/unbewussten Geist anzurufen. Dies ist eine ausgezeichnete Praxis. Erkläre deine Probleme, äußere deine Sorgen, gib ihnen eine feste Form. Anfänger sind in solchen Situationen meist zu schweigsam. Sie ziehen »mentale Anrufungen« vor und übersehen dabei, dass das ehrliche und laute Aussprechen der Dinge ein wesentlicher Aspekt der Heilung ist. »Mentale Anrufungen« können natürlich nur funktionieren, wenn du sie genauso gut laut (und lauter) ausführen kannst. Es sind deine Götter und Freunde. Sage, was du fühlst, und du wirst feststellen, dass das Problem klarer wird und der Druck abnimmt. Du wirst keine besonderen Worte der Kraft oder komplizierte Formeln brauchen. Sprich aus dem Herzen und erlaube den Worten, seien sie nun bedeutungsvoll oder nicht, hervorzuströmen wie Sturzfluten, die das Gift fortspülen. Wenn nötig schreie. Dann, wenn du gesagt hast, was gesagt werden musste, beruhige dich und trete in das Bewusstsein der Leere ein, in die Freiheit des Undefinierten.

Konzentriere nun den Geist auf die Frage. Es sollte keine Aufregung in dir sein, nur ein freundliches und losgelöstes Interesse. Sprich die Frage laut, einmal, zweimal und immer wieder. Eine gute und einfache Frage ist wie ein Mantra; sie klingt wie Musik und bewegt sich rhythmisch. Lass die Stimme verklingen und fahre damit fort, die Frage in deinem Geist zu wiederholen. Nun sollten die Worte fast bedeutungslos geworden sein. Mache weiter. Gib der Frage genügend Zeit um »einzusinken«. Dein Körper kann mit dem Pulsieren des inneren Rhythmus zu schwingen beginnen. Dies macht die Trance tiefer. Gehe tief hinein. Während du noch immer den Ruf der Frage wiederholst, solltest du deine Werkzeuge zur Hand nehmen. Würfel, Runenstäbe, Perlenschnüre, Beutel mit Kieseln oder Holzblättchen können in der Hand gehalten werden, während du fragst. Du kannst sie auch anhauchen, um die Verbindung zu ihnen zu stärken, oder sie mit verschiedenen Flüssigkeiten weihen. Du kannst auch mit ihnen im Rhythmus des inneren Rufs schlagen, klopfen oder rasseln — dies verstärkt ebenfalls die Trance. Wir erzielen den gleichen Effekt, wenn wir Tarotkarten mischen oder Yijing-Münzen werfen. Der monotone Klang konzentriert den Geist auf den Rhythmus, und der Rhythmus erlaubt der Frage in die Tiefe zu dringen. Irgendwann in diesem Prozess wirst du spontan die richtige Auswahl treffen. Deine Hände können die richtigen Runenzeichen festhalten, die Würfel werfen, die Stäbe auf den Boden streuen oder die richtigen Symbole auf der Perlenschnur greifen. Dies kann plötzlich geschehen oder mit Absicht, ohne jede Anstrengung oder in der Wildheit schwerer Besessenheit.

Nun gut. Du hast deine Daten erhalten. Was enthüllen sie? Greife nicht nach dem Buch. Als erstes solltest du dir einfach das Runenzeichen ansehen und die Empfindung/Emotion spüren, die sich einstellt. Spontane erste Eindrücke sind nützlich; sie steigen ohne Überlegung oder Nebengedanken auf. Benutze dein eigenes Hirn, bevor du traditionelle Interpretationen nachschlägst. Stelle so viele Fragen, wie du verarbeiten kannst (komplizierte Dinge benötigen oft mehrere Operationen).

Nach der Arbeit ist ein kurzer Dank an die Götter und Fylgjen und eine Zeit des schweigenden Nachdenkens erforderlich. Bedanke dich großzügig, aber sage auch, wenn du immer noch verwirrt bist. Verwende keine festen Formeln, sondern sprich aus dem Herzen - dies ist viel mehr wert als alle klassischen »Entlassungsformeln«.



Methoden des Runenlegens

Als Gaius Julius, der künftige Caesar, die Grenzen seines Reiches nach Gallien zu erweitern beabsichtigte, stellte sich ihm ein suebischer König in den Weg. Sein Name war Ariovist und er war ein paar Jahre zuvor nach Gallien eingeladen worden, um einen Stamm gegen den anderen zu unterstützen. Er hatte einige gleichgesinnte Freunde um sich versammelt und überquerte den Rhein, um sich im Zentrum Galliens niederzulassen. Nach Julius Caesars Bericht wurde die römische Armee, als sie in der Nähe ankam, von wehklagenden keltischen Adlige gebeten, sie von den suebischen Truppen zu befreien. Caesar war natürlich immer bereit, den unterjochten Kelten auf den Weg in die Zivilisation zu helfen. Im folgenden Krieg war die zahlenmäßig unterlegene römische Armee überrascht, dass die Sueben kleine Gefechte eingingen, sich aber scheuten eine große Schlacht zu beginnen. Durch Befragen der Gefangenen erfuhr er:

> Bei den Germanen sei es Brauch, dass die Familienmütter mit Hilfe von Runen und Weissagungen bestimmten, wann es richtig sei, eine Schlacht zu schlagen und wann nicht. Sie hätten erklärt, die Götter seien gegen einen Sieg der Germanen, wenn sie vor dem folgenden Neumond eine Schlacht lieferten.
>
> Caesar, *Bellum Gallicum,* I.50

Diese Verzögerung gereichte den Römern sehr zum Vorteil, was einiges über die Wirksamkeit der religiösen Divination für die Kriegsführung aussagen mag. Nachdem Ariovist besiegt war und seine Truppen die Flucht ergriffen hatten, befreiten die Römer einige Gefangene, die von den Sueben festgehalten worden waren. Unter ihnen war C. Valerius Procillus, ein Freund Caesars, der diese Geschichte erzählte: Während seiner Gefangenschaft wurden in seiner Anwesenheit dreimal die Lose geworfen, um zu entscheiden, ob er verbrannt werden sollte oder nicht. Jedes Mal hatte ihn das Orakel verschont. Wenn sein Bericht wahr ist, wirft dies einige interessante Fragen über die Beziehung der Sueben zu ihren Göttern auf. Glaubten diese Menschen, dass es wichtig sei, die Götter zu fragen, ob sie ein Opfer wollten? Ziemlich viele Kulturen hätten Procillus ohne zu fragen geopfert, da man davon ausging, dass die Götter des Krieges immer hungrig seien.

Tacitus gibt in *Germania* einen bekannten Bericht über die Divination mit Losen bei einigen unbestimmten germanischen Stämmen:

> Niemand hält so viel von Zeichen und Wahrsagung durch Lose wie sie. Sie schneiden einen Zweig von einem fruchttragenden Baum und teilen ihn in kleine Scheiben. Diese markieren sie mit Zeichen und werfen sie durcheinander, wie der Zufall es will, auf ein weißes Tuch. Als nächstes folgt ein Gebet an die Götter, das von einem Priester gesprochen wird, wenn die Divination öffentlich ist, und vom Vorstand des Hauses, wenn sie privat ist. Während man zum Himmel blickt, werden drei Zeichen aufgehoben und interpretiert.
> Wenn das Ergebnis ungünstig ist, werden an diesem Tag zu der Angelegenheit keine weiteren Fragen mehr gestellt. Wenn das Ergebnis günstig ist, muss es durch andere Zeichen bestätigt werden.
>
> Tacitus, *Germania,* Kap. 10.

Dies ist alles, was wir über die traditionellen Methoden wissen. Wenn du es versuchen willst, besteht die Ausrüstung für diese Form der Divination aus folgenden Dingen:

a) einem Beutel, um die Runen aufzubewahren.

b) einem vollständigen Satz von Runenzeichen. Verwende jene Variante des Futhark, mit der du dich vertraut fühlst. Ritze die Zeichen in Holz, Knochen oder Kieselsteine. Kaufe sie nicht fertig — die Herstellung ist ein wichtiges Stadium in der Gewöhnung an das System. Bedenke, dass die Werkzeuge der Divination ein Teil deines Körpers und eine Erweiterung deines Geistes sind. Je enger sie mit dir verbunden sind, umso besser.

c) einem Stück Stoff, um die Fläche zur Divination auf dem Boden zu markieren. Eine Kordel kann zum selben Zweck verwendet werden.

Die esoterische Literatur ergeht sich in komplizierten Regeln, welche Anrufung man verwenden, welche Kleidung man tragen, wo und wann man die Divination ausführen soll usw. Da diese Regeln wenig Sinn haben, außer dem Anfänger ein kompliziertes Ritual zur Verfugung zu stellen, an das er glauben kann, werde ich dich damit nicht belasten. (Ein Schulterzucken, ein Lächeln — tue was du willst!).

Experimentieren wir! Du kannst die Runenzeichen im Beutel schütteln (verwende einen großen) und sie in einem gleichmäßigen Rhythmus, der die Wiederholung der Frage begleitet, mischen und ziehen. Du kannst sie auch auf das Tuch schütten und dort mischen — das hängt ganz von deiner Vorliebe ab. Die Augen sind geschlossen, blicken ins Leere oder sind abgewandt. Die Hände wählen die passenden Zeichen durch Fühlen.

Das Legen einer Rune

Einfache Antworten erhält man, indem man eine einzige Rune auswählt. Diese Methode mag zwar ein wenig primitiv sein, sie ist aber dennoch für Anfänger sehr gut geeignet, die Verwirrungen vermeiden und das Futhark Schritt für Schritt kennen lernen wollen. Sieh dir deine Antwort sehr genau an. Hat sie für dich einen Sinn? Was könnte sie bedeuten? Wenn das Gefühl »Sicher! es bedeutet dies...« ausbleibt oder die Antwort bedeutungslos erscheint, kannst du die folgende Übung machen: Stelle dir einen Vorhang vor. Er sollte aus einem weichen, schweren und dunklen Stoff bestehen und (mit geschlossenen Augen) visualisiert werden, bis er völlig real aussieht. Wenn du in der Visualisation Hilfe brauchst, siehe mein Buch *Visuelle Magie*. Wenn das Bild des Vorhangs klar und deutlich ausgeprägt ist, stelle dir vor, dass du deinen Stab nimmst und das Runenzeichen in Linien aus strahlendem Licht auf den Stoff zeichnest. Beeile dich nicht! Lass das Bild in deinem Kopf deutlich werden. Du wirst spüren, wenn das Feuer der Linien den »Kontakt hergestellt« und die »wahre Kraft« herbeigerufen hat. Dann kannst du dir vorstellen, wie du langsam den Vorhang öffnest. Einige werden sofort Bilder aufsteigen sehen, andere werden nur Leere oder triviale Gedanken wahrnehmen. In den letzteren Fällen wiederhole den Prozess und öffne einen weiteren Vorhang. Du könntest ein wenig bannen, um den nutzlosen Müll loszuwerden, der oft die oberen Schichten des Geistes verstopft. Auch kannst du die passende Runenstellung einnehmen und ihren Klang vibrieren, um dich auf das Bild einzustimmen. Einige Praktizierende stellen sich gern eine Art Spiegel hinter dem Vorhang vor, sei es ein richtiger Spiegel, ein schwarzer Spiegel oder ein natürlicher Spiegel wie ein kleiner Teich, eine Quelle oder ein Brunnen. Beachte, dass alle diese Visualisationen Übung erfordern. Wenn du z. B. mit dem Bild einer Quelle arbeiten willst, wirst du dich an die Szenerie rund um sie gewöhnen, an die Vegetation, die Fauna und die Atmosphäre. Diese Dinge erwecken die Vision zu Leben, sie machen die Vorstellung fest und stimmig. Wenn du sie dir oft genug vorgestellt hast, wird deine Antwort mühelos durchkommen. Gehe sicher, dass du deinen Vorhang und/oder Spiegel gut verschließt, selbst wenn es scheint, dass nichts passiert ist. Solche »Fenster« sind Tore in die Tiefe; sie sollten nicht unbeachtet offen gelassen werden.

Eine andere, verwandte Methode benutzt das Runenzeichen selbst als Fenster; du drückst es gegen deine Stirn und versuchst in deiner Vorstel-

lung »hindurchzusehen«. Solche Praktiken brauchen Übung. Nimm dir Zeit, dich an sie zu gewöhnen.

Das Legen von zwei Runen

Zwei Zeichen können gewählt werden, um den dualen Aspekt eines Problems zu beschreiben. Die rechte Hand wählt eine Rune für die »Tagseite« des Bewusstseins, die Welt der Vernunft und der Gesetze, die bekannte Welt, die mit dem Wissen über uns selbst verbunden ist. Die linke Hand wählt eine Rune für die »Nachtseite« unseres Wesens, für die dunklen und verborgenen Reiche des Chaos und des Potentiellen, in denen sich unbekannte Dinge ungesehen bewegen. So beschreibt die Rechte die äußere, sichtbare Erscheinung, die Oberfläche der Angelegenheit während die Linke auf das hinweist, was darunter vor sich geht. Die Meditation über die Tages- und Nachtseite unseres Wesens sollte dieses Modell leicht und natürlich werden lassen. Für Ideen zur »Nachtseite« siehe die Arbeiten von Kenneth Grant.

Das Legen von drei Runen

Für drei Zeichen gibt es viele Anwendungen.

1) Verwende ein Dreiecksmuster. Die Runen beziehen sich auf

a) Wotan

c) Weh b) Willi

Um es einfach zu sagen: Wotan ist das Selbst, Willi ist Wille und Entwicklung (Bewegung), während Weh den Körper, die Farbe und Substanz beschreibt. Wenn wir nach der Beschreibung einer Person fragen, wird uns a) etwas über das Wesen sagen, die innere Substanz, den Geist; b) über die Veränderungen und Transformationen, die auftreten; und c) über die materiellen Aspekte, die Art der Lebensführung, das Erden der Ideale und die Manifestation des Ganzen.

2) Um den Fluss einer Entwicklung zu durchleuchten, können wir drei Runen für Urda, Werdandi und Skulda wählen. Urda sagt uns etwas über die Wurzel der Angelegenheit, ihren Beginn und ihre Geburt, Werdandi enthüllt das Werden, den gegenwärtigen Moment, und Skulda deutet an, wie die Dinge in der/einer Zukunft sein werden, sein können oder sein sollten.

3) Die nordische und die chinesische Kosmologie stimmen darin überein, dass sie von drei Ebenen des Bewusstseins in jeder Person sprechen. Diese Ebenen werden durch a) Tiere, b) Menschen, c) Götter symbolisiert. Wenn wir drei Runenzeichen in eine vertikale Reihe legen, sagt uns das untere Zeichen etwas über die Tiere. Dies ist die Ebene des Instinkts, des Überlebenstriebes, der körperlichen Bedürfnisse, des Territorialverhaltens usw. Sie ist insofern auch das Reich unseres »vergangenen Selbst«, als sie — in lebendigem Fleisch — die genetischen Erinnerungen mehrerer Millionen Jahre des Überlebenskampfes beinhaltet. Das mittlere Zeichen enthüllt unser Bewusstsein, den menschlichen Zustand des Geistes. Es beschäftigt sich mit menschlicher Interaktion, mit Kommunikation, Vernunft, Arbeit, Gesellschaft. Dies ist das Reich der »Identität« und der vielen Masken, die wir jeden Tag tragen. Darüber steht das Reich der Götter. Hier finden wir unser »zukünftiges Selbst«, Bilder davon, wie wir gerne werden möchten, Ideale, mögliche Lösungen von alten Problemen und Visionen von uns selbst als begeisterte, inspirierte, unsterbliche und für immer junge Individuen.

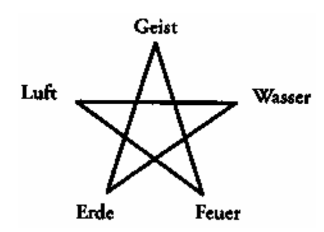
So beschreiben die drei Ebenen drei Aspekte einer einzigen Person. Wir können drei Runen ziehen, um herauszufinden, wo wir persönlich gerade stehen. Wenn wir Beziehungen zwischen Menschen erkunden wollen, können wir für jeden von ihnen drei Runen wählen und dann die Bedürfnisse und Triebe auf jeder Ebene vergleichen. Diese Technik ist besonders für Paare geeignet. Achte aber darauf, den vollständigen Satz Runen für jede Person zu verwenden, nicht einen Satz für beide.

Das Legen von vier Runen

Vier Zeichen können in Beziehung zur solaren Formel interpretiert werden. Lege sie in die vier Viertel des Kreises und beurteile sie in Bezug auf ihre Richtung. Osten = Geburt, Süden = Leben, Westen = Alter, Norden = Tod.

Das Legen von fünf Runen

Fünf Runen können in der Form eines Pentagramm aufgelegt werden. Manche behaupten, dass der fünfzackige Stern ein Symbol des Menschen ist. (»Jeder Mann und jede Frau ist ein Stern.«) Jede der Spitzen bezieht sich auf ein Element.



Wenn du also etwas über deine Vitalität erfahren möchtest, sieh dir das Runenzeichen in der Feuerposition an, und wenn du deinen gegenwärtigen Geisteszustand erfahren willst, achte auf die Rune in der Luftposition. Diese Legemethode bietet einmal mehr eine vollständige Beschreibung jeder beliebigen Person. Sollte es noch Verwirrung geben, frage nach einem einzigen Zeichen um das Ganze zu beschreiben und lege es in die Mitte. Eine Legemethode aus mehreren Runen kann auch nützlich sein, wenn du über Wahlmöglichkeiten und ihren Ausgang nachdenken willst. Ziehe eine Rune für jede Möglichkeit und vergleiche sie. In sensibleren Fällen kannst du drei Runen für jede Möglichkeit ziehen und untersuchen, wie sich jede entwickelt.

Wir könnten nun für eine ganze Weile so weitermachen und immer kompliziertere Legemethoden entwickeln. In der Praxis werden sie jedoch kaum gebraucht. Wir sollten uns auf Kommunikation, nicht Komplexität konzentrieren. Wenn du gut gefragt hast, *wollen* die »tiefen Wesen« (nenne sie Götter, Tiere, Dämonen, Schutzgeister, inneres Selbst oder wie auch immer) mit dir kommunizieren. Dies bedeutet, dass sie ihr Bestes tun werden, um dir die passende Idee oder Inspiration zu übermitteln. Wenn du bereit bist, sie zu empfangen, wird dies normalerweise sehr wenige Runensymbole benötigen. Mehr Symbole sind gleichbedeutend mit mehr Verwirrung. Warum ein Dutzend Zeichen verwenden, wenn ein einziges genauso gut funktioniert? Bedenke, dass die Runen selbst nicht die Antwort sind. Die Runen deuten die Antwort nur an.

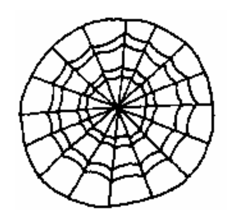
Moderne Hilfsmittel

Würfel. Besorge dir drei oder vier hölzerne Würfel. Drei Würfel passen zum 16-Runen-Futhark, wobei jedem Aettir ein Würfel entspricht und zwei Stellen offen bleiben. Diese können mit zusätzlichen Runen gefüllt werden, leer bleiben oder persönliche Symbole tragen (wie z. B. »?« oder »!«). Vier Würfel passen ideal zum 24-Runen-Futhark, obwohl die Struktur der Aettir aufgebrochen wird. Du kannst sie in Kreuzform

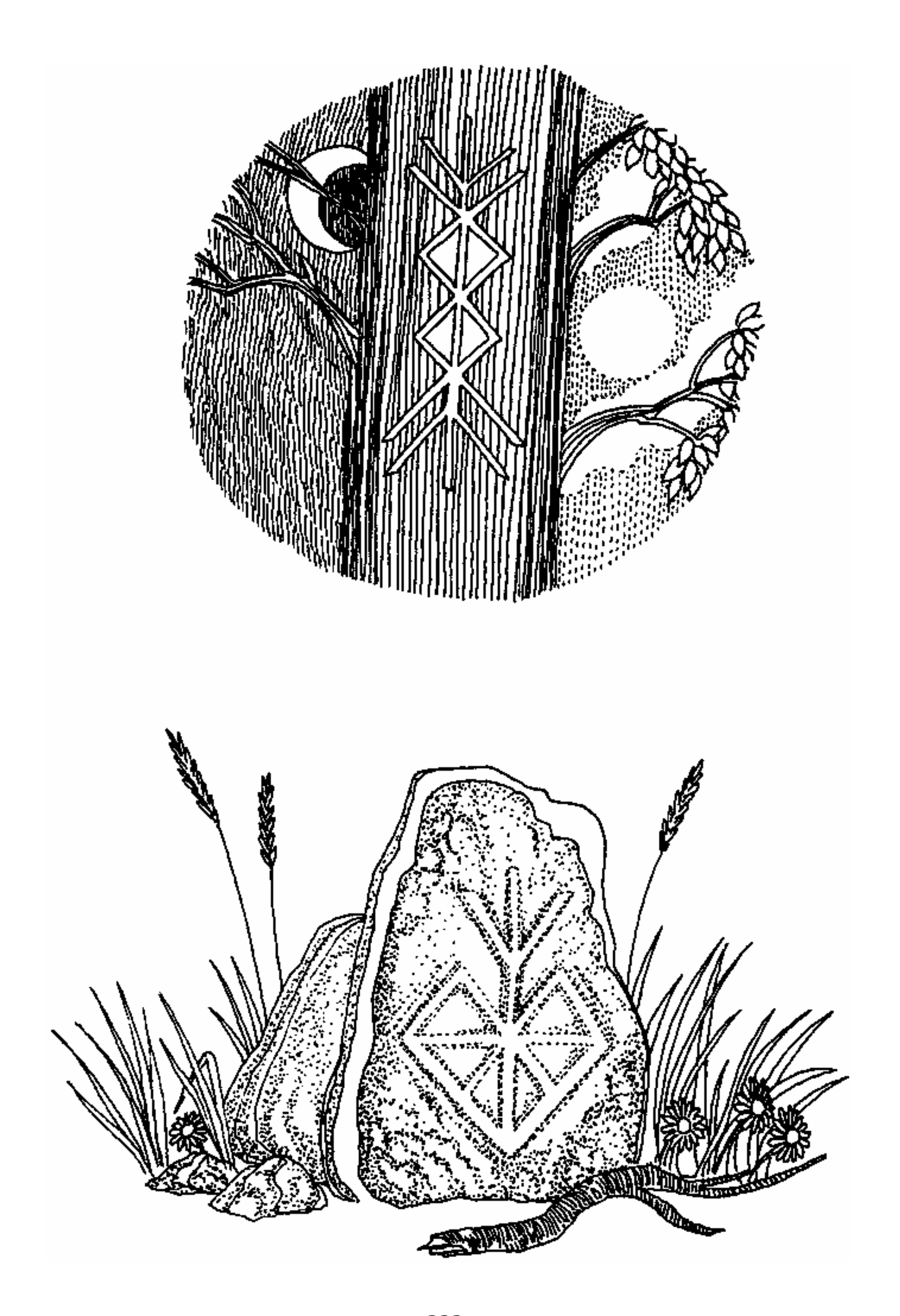
auflegen und für jedes Viertel einen Gott anrufen. (Herauszufinden, wer in deinem Kosmos wo lebt, ist ein wesentlicher Aspekt deiner Entwicklung). Würfel haben den Vorteil, dass sie leicht zu benutzen sind, was sie für jene Art von Trancezustand geeignet macht, in dem du allerlei Dinge in der Gegend verstreust.

Perlenschnur. Ritze die Runenzeichen in hölzerne Perlen (eine kleine Feile tut hier Wunder) und fädle sie auf. Verwende Perlen mit großen Löchern, sodass sie leicht rutschen. Dies ist ein nützliches Werkzeug zur Meditation und leistet auch als Taschenrechner hervorragende Dienste.

Die Scheibe. Dies ist ein Werkzeug für Arachnophile. Schneide zwei feste Scheiben aus Pappe aus. Der Durchmesser sollte mindestens 30 cm betragen. Klebe die beiden Scheiben zusammen. Du kannst ein paar persönliche Dinge dazwischen geben - Symbole, Glyphen, Haare, Binderunen, Federn, Flüssigkeiten usw. Die Runensymbole sollten auf den äußeren Rand der einen Seite geschrieben werden. Schreibe jedes Runenzeichen in ein Feld von gleicher Größe. Male einen schwarzen Kreis in die Mitte der Scheibe. Verwende einen Bleistift, um die Grenzen der Runenfelder auf der anderen Seite der Scheibe zu markieren. Ziehe Linien zur Mitte und bilde so ein Spinnennetz. Nun entspricht jeder Abschnitt des Netzes einem Runenfeld auf der anderen Seite der Scheibe. Lege das Netz auf deine Knie. Nach der Anrufung beginne mit deinem Finger auf dem Netz zu kreisen, Runde um Runde, wobei der Rhythmus mit deinem Atem und dem inneren Kreisen der Frage parallel laufen sollte. Irgendwann wird dein Finger zum äußeren Rand gezogen werden und an einem der Netzabschnitte stehen bleiben. Nun drehe die Scheibe um und sieh nach, welches Runenzeichen zu diesem Feld gehört. Das schwarze Zentrum kann als Spiegel für die Imagination verwendet werden - projiziere die Rune hinein und sieh nach, was herauskommt.







Unübliche Divinationsmethoden

Neben den üblichen Orakelpraktiken, die Runensymbole oder Würfel verwenden, wurden eine Anzahl fortgeschrittenerer Techniken entwickelt, die mit wenig oder keiner Ausrüstung funktionieren. Die Grundidee hinter diesen Methoden ist einfach die, dass du und die Welt sich gegenseitig auf unzählige subtile Arten reflektieren, sodass sich dem Magier die Signaturen und Bedeutungen aller Ideen durch das Sehen mit einem offenen Geist enthüllen können. Diese Methoden brauchen ein gewisses Maß an Erfahrung in »Visions«-Techniken.

Leonardo da Vinci stellte in der Kunstgeschichte eine Grundtechnik für »eidetisches Sehen« vor, die für unsere Studien von großer Wichtigkeit ist. Du wirst diese Technik vielleicht aus Kinderspielen oder vom Rorschachtest kennen. Sie beruht auf der Annahme, dass der Geist versucht, das Unbekannte mittels des Bekannten zu verstehen. Leonardo da Vinci riet seinen Schülern irgendeine ungewöhnliche Form zu wählen, eine, die man selten bewusst oder mit voller Aufmerksamkeit auf das Detail betrachtet. Einer seiner Freunde soll diese Technik erfunden haben, als er an einer Mauer vorbeikam, die die Bewohner des Ortes, besonders die Kranken, benutzten, um aus irgendeinem christlichen Aberglauben auf sie zu spucken. Leonardos Freund, zweifellos ein Künstler von überraschender Vision und Genialität, war erstaunt, Myriaden fantastischer Formen zu entdecken, die aus der Spucke und dem Stein entstanden, und verbrachte ekstatische Stunden damit, sie zu erforschen. Nun brauchst du nichts derart Drastisches (obwohl es wertvoll sein kann, so tief in eine Ekel erregende Ansicht zu gehen, dass die Übelkeit verschwindet und ein Sinn der ästhetischen Freude entsteht), eine normale Steinmauer (ohne Schleim) tut es auch. Natürlich kann man auch Schleim (ohne Steine) verwenden.

Öffne deine Augen, beruhige deinen Geist und sieh, was sich dir enthüllt! In den »bedeutungslosen« Formen der Fäulnis und des Verfalls, im Moos, in Flechten, Rissen, Schmutz, Staub und den Veränderungen der Oberfläche oder Farbe kann man alle möglichen bizarren Visionen entdecken. Versuche zu sehen, ohne zu benennen. Bemühe dich nicht,

dir zu sagen, dass dies ein etwas lockerer Stein ist und das ein altes Spinnennetz. Gehe einfach in die Form hinein, ohne sie zu erklären; sieh sie mit einer Einstellung von weit offenen Augen, einem leerem Geist und Ehrfurcht an, sodass die Form selbst, ohne Konzeptualisierung, ihre Magie in deinem Geist entfalten kann. Bald wirst du alle möglichen seltsamen Figuren, Gesichter, Symbole, Tiere, Städte, Blumen, bizarren Szenen und seltsamen Ereignisse entdecken.

Diese Übung ist für den Künstler wichtig, weil sie lehrt, auf ganzheitliche Weise zu sehen, ohne zu analysieren, zu hinterfragen oder zu benennen. (Bei Naturstudien, seien es Landschaften, Porträts oder Aktzeichnungen, sollte die Handlung des Sehens mit möglichst geringer Einmischung der Vernunft geschehen. Du porträtierst nicht diese oder jene Person, die zu dir in irgendeiner Beziehung steht, sondern du versuchst einfach, die Form des Gesichtes zu sehen, ohne dich um die Person oder dich selbst zu kümmern. Analytisches Sehen findet während der Pausen oder danach statt, nicht während des Tuns.) Die Übung ist auch für den Magier wichtig, weil sie dich lehrt, auf spielerische und leichte Art »deinen Geist zu öffnen und die Bilder kommen zu lassen«. Da sich der Geist ohne Unterstützung durch das rationale Denken und bekannte Muster unwohl fühlt, versucht er sein Bestes, um bedeutungsvolle Formen aus dem an sich bedeutungslosen Arrangement zu bilden, das von den Sinnen übermittelt wird. Dies gilt für Steinmauern ebenso wie für den Rest der Wirklichkeit. Indem er dies tut, enthüllt der Geist Material, das bis dahin für deinen wachen Geist »unbewusst« war.

Mit etwas Übung wird es dir leichter fallen, den inneren Dialog zu beenden, zu sehen, was vor dir ist, und daraus Visionen zu erwecken. Du solltest dich in dieser Kunst üben, bis du solche Bilder aus allen möglichen Objekten entstehen lassen kannst, seien es verwitterte Steine, verfaulende Pflanzen, rissige Erde, faltige Stoffe, wucherndes Moos, gewundene Wurzeln, splitterndes Eis, aufragende Berge usw.

Auch von Menschen hergestellte Objekte können manchmal überraschende Einsichten liefern; selbst die berühmte Dose Tomatensuppe kann interessant sein, wenn sie mit genügend Intensität betrachtet wird. Fortgeschrittene Übungen zielen darauf ab, ganze Szenerien auf diese Weise wahrzunehmen, obwohl dies schwierig ist, weil man nicht leicht vergessen kann, dass »dies hier Bäume sind und dort ein Bach, und da drüben die nackte Erde hervorkommt...« Wir lernen die Form zu sehen, ohne sie uns selbst zu erklären. Kleine oder ungewöhnliche Objekte, die der Geist nicht kennt, sind für den Anfang leichter. Es ist typisch für uns

Menschen, dass wir zufällige Sinneseindrücke als geordnete, bedeutungsvolle Strukturen zu sehen versuchen. Diese Gewohnheit ist ein Sicherheitsmechanismus. Die Menge der Sinneseindrücke, die wir jeden Augenblick empfangen, ist so überwältigend, dass sie unser Geist nach Prioritäten auswählt, in bequeme Muster einordnet, die meisten davon ignoriert (Verdrängung) und manchen neue Interpretationen aufzwingt (Projektion). Durch Techniken wie diese können wir unsere Beobachtungsgewohnheiten aufbrechen und uns öffnen, um die Wirklichkeit auf neue Art und Weise zu sehen.

Unter den frühesten Kultobjekten der Menschheit waren flache Steinplatten, in die die Umrisse mehrerer Tiere geritzt waren (siehe Abb. S. 28). Die Formen der Tiere überschnitten sich, sodass sich die Linien überlagerten und kreuzten. Auf den ersten Blick sehen solche paläolithischen Stelen wie ein bedeutungsloses Durcheinander grober Linien aus, aus denen hier oder da ein Kopf oder Huf herausragt. Für den Steinzeitschamanen konnte ein solcher Stein jedoch eine ganze Reihe von Krafttieren enthalten. Wenn du dir die gewundenen Linien mit dem nötigen offenen Geist und innerer Stille ansiehst, wirst du die Tiere aus der Verwirrung heraustreten sehen; nach der Reihe verbinden sich die Linien und offenbaren dem Betrachter ihre Bedeutung. Möglicherweise hatten die »zufälligen Formen« (Netzwerke sich kreuzender, abstrakter Linien), die in manchen Neandertalerhöhlen gefunden wurden (Ile de France und anderswo) einen ähnlichen Nutzen. In vielen Kulthöhlen (von denen manche kaum groß genug waren, um einem einzigen Menschen Platz zu bieten) waren die Wände mit vielen Kratzern — horizontal, vertikal, diagonal, gebogen, sternförmig usw. — verziert, die kein erkennbares Muster bilden, keine Bedeutung und keinen Zweck haben.

In einem Zustand tiefer Ruhe jedoch, durch das Flackern der Flammen und den Tanz der Schatten unterstützt, wurde solch ein Netzwerk von Kratzern zu einem homogenen »Feld«, aus dem bestimmte einfache Gestalten von selbst heraustreten. Diese »einfachen Gestalten« werden von einem Teil des Geistes, der uns »unbewusst« ist, ausgewählt und hervorgehoben. Viele von ihnen zeigen große Ähnlichkeit zu Runenzeichen. Wir können diese Technik auch für die Runendivination verwenden. Hier ist eine Methode: Gehe in die Wildnis. Laufe einige Zeit herum, um dein Alltagsbewusstsein aufzulösen und dich auf die lebende Welt einzustimmen. Ein wenig Schweiß und Erschöpfung können nützlich sein. Als erstes wirst du etwas brauchen, das dir die Daten liefern kann, die du benötigst. Verwitterte Steine sind für diesen Zweck nützlich,

oder große Bäume, dornige Hecken, Schilf in den Sümpfen, gewundenes Unkraut oder einfach ein paar Grashalme, die zum Himmel reichen. Wir können ein lebendes, organisches Objekt verwenden, dessen Form ausreichend komplex ist, um eine Anzahl von Runenformen zu enthüllen. Beachte, dass manche Objekte bestimmte Runen öfter andeuten als andere, abhängig von der Richtung ihres Wachstums. Die Übung wird dich lehren, welcher Gegenstand die benötigte Information liefern kann und in welchem Bewusstseinszustand du am Entspanntesten bist.

Als erstes musst du eine Verbindung herstellen. Gehe um dein Objekt herum, berühre es, betrachte die Details seiner Struktur und seine Umgebung. Lass deine Vision in den Kern seines Wesens eindringen und versuche zu fühlen, wie es ist, dieser bestimmte Stein oder Baum zu sein. Die Form drückt Bedeutung aus: Spüre die Empfindung, identifiziere dich damit, erfasse den innersten Kern seines Wesens. Bei einem Baum würdest du deinem Blick erlauben, durch die Äste zu gleiten, um jeden kleinen Zweig zu berühren, um die Dichte des Holzes zu spüren, das Pulsieren seiner Säfte, bis du die »Richtigkeit« des Wachstums und die Fülle der Persönlichkeit erkennst. Auch diese Kunst erfordert Übung.

Das Geheimnis des Kontakts ist nicht intellektuelles Begreifen, sondern ein Fluss der Liebe und des Teilens. Verstehen kommt aus der Vereinigung, und Vereinigung erfordert die Fähigkeit anzunehmen. Wie das Zensprichwort sagt: »Erst leere deinen Becher.« Wir können Bäume nicht mit dem Intellekt erfassen, da Bäume nicht denken, aber wir können sie durch die Empfindungen, die wir mit ihnen teilen, begreifen. Wenn du einen Kontakt spürst, konzentriere dich auf die Frage oder dein Problem. Versuche deine Frage klar, kurz und prägnant zu halten. Erlaube deiner Frage, tief in deinen Geist einzusinken — der auch der des Baumes ist — wiederhole sie schweigend, während du deinen Blick langsam durch die Äste gleiten lässt. Gut gestellt hört sich die Frage rhythmisch und musikalisch an (wie ein Mantra), dieser Rhythmus macht die Konzentration klarer. Nach und nach sollte ein Zustand der Ruhe über dich kommen. Die Augen blicken ins Leere oder schließen sich und die Frage verblasst. Wenn du den Impuls dazu verspürst, öffne deine Augen weit und erlaube deiner Wahrnehmung von der ersten Struktur ergriffen zu werden, die deine Aufmerksamkeit erregt. Hier ist eine spontane Reaktion nötig: Denke nicht, sondern tue. Oft kann deine Antwort schon da sein. Wenn nicht, verwende die Technik des Sehens (die oben dargestellt wurde) und erlaube deiner Antwort, einer Runenform, aus der Struktur hervorzutreten. Einige Praktizierende finden es

leichter, zu diesem Zweck mit nur einem Auge zu sehen, da die Vision dann zweidimensional ist.

Hier haben wir einen Hinweis darauf, wie Odin die Runen am Baum »empfing«. Wenn du deine Antwort erhalten hast, stelle das Gleichgewicht wieder her. Dies bedeutet, dass du dich bedankst und sanft von dem Objekt deiner Vision löst. Es ist besonders leicht, diese Technik in der kalten Jahreszeit zu lernen, wenn sich die Äste klar und dunkel vom gefrorenen Himmel abheben. Mit genügend Übung wirst du feststellen, dass dir auf diese Weise »Signaturen und Zeichen« erscheinen, wenn du in den Wäldern läufst, und dass sie anscheinend ohne jede Anstrengung, *en passant*, entstehen. Wenn sich deine sensitive Fähigkeit verbessert, wirst du Übung darin erlangen, Omen aus einer fantastischen Bandbreite von Objekten zu erhalten.

Zu Hause kannst du diese Technik anpassen, indem du eine Anzahl von Stäben verwendest. Sammle ein Bündel von mindestens neun Stäben, von denen jeder so lang sein sollte wie die Länge von den Fingerspitzen bis zum Ellbogen. Diese können rhythmisch geschüttelt werden, während du dich auf deine Frage konzentrierst, und dann auf den Boden gestreut werden um deine Antwort zu erhalten. Diese Divinationstechnik ist ziemlich fortgeschritten, da das entstehende Muster oft mehrere Runenformen in mehreren Ebenen enthalten kann. Einige Runenformen werden dir sofort »entgegen springen«, während andere mehr Anstrengung erfordern. Beachte, ob sie allein liegen oder in eine bestimmte Richtung weisen. Du kannst auch ein Muster aus zufälligen Linien in die feuchte Erde kratzen oder dasselbe mit Papier und einem dicken Stift machen. Für den Seher offenbart sich alles überall. Wieder möchte ich die Notwendigkeit der Übung betonen. Divination ist eine Sache der Kommunikation. Du musst die Sprache lernen, bevor du sie sprechen kannst.

24

Sigillenzauberei

Dies ist ein Zweig des magischen Baums, den ich besonders liebe. Sigillenzauberei ist ein Weg, um Veränderungen herbeizuführen. Sie beruht auf der Erkenntnis, dass es nicht der bewusste Geist, sondern das Tiefenselbst ist, das größere Veränderungen bewirkt. Im Wesentlichen können wir Sigillenmagie als Technik bezeichnen, das Tiefenselbst zu bitten, eine bestimmte Änderung herbeizuführen. Unsere Aufgabe ist, genau zu bestimmen, welche Veränderung wir wollen, und das Tiefenselbst wird überraschende Wege finden, diese Änderung zu bewirken, vorausgesetzt es will es. In dieser Hinsicht basiert die Praxis auf Vertrauen. In der Magie begegnen wir oft Aspekten der inneren und äußeren Welt, die wir verändern wollen. Es kann sein, dass es leicht ist, einige dieser Veränderungen herbeizuführen. Solche Veränderungen können — mit der Hilfe des Tiefenselbst — geschehen, wenn wir eine Weile beten, mit dem Tiefenselbst, den Göttern oder Geistern sprechen, ihnen unsere Sorgen mitteilen oder sie um Hilfe oder Einsicht bitten. Solche direkten Bitten können sehr effektiv sein. Sie befreien uns von einigen unserer Sorgen und Spannungen und verwenden diese Energie als Kontakt zum Reich der Tiefe, das normalerweise viel besser als der bewusste Geist weiß, was gut für uns ist.

Manchmal kann die direkte Annäherung zu einfach sein. Wie wir alle wissen, kann es Probleme geben, die eine Änderung erfordern, aber wir können versuchen, was wir wollen, der bewusste Geist wird keine brauchbare Lösung finden. Dies ist oft der Fall und nicht sehr überraschend, wenn wir bedenken, dass der bewusste Geist normalerweise der am meisten begrenzte Teil unseres Wesens ist. Das Ego tut am liebsten jene Dinge, die es immer schon getan hat, und wenn dies nicht geht, kann es verzweifelt und stur werden. In vielen psychologischen Problemen ist das Ego ziemlich hilflos. Es kann versuchen, Änderungen herbeizuführen, indem es die alten Methoden und Gedankenmuster verwendet, doch werden diese Änderungen wahrscheinlich nicht eintreten. Wir beobachten dasselbe in der Psychotherapie. Das Ego des Klienten kann Jahre brauchen, um seine Konflikte zu beschreiben, und das Ego des Psychologen

kann Jahre brauchen, um nützliche Einsichten daraus zu gewinnen, aber alles in allem wird diese Praktik wenig Veränderung bewirken, außer am Konto des Therapeuten. Wenn das Ego das Problem verstehen könnte, oder wenn es eine brauchbare Veränderung herbeiführen könnte, hätte es dies schon längst getan.

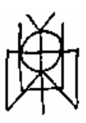
Nun kommt der Klient in die Therapie, der Magier zu den Göttern oder der Schamane zu den Geistern, aus dem sehr einfachen Grund, weil das Ego keine Lösung gefunden hat. In solchen Fällen ist es oft gerade die bewusste Identität, das Ego selbst, das die gewünschte Änderung verhindert. Wenn wir wollen, dass diese Änderung eintritt, müssen wir unseren tiefen Geist bitten, dies zu bewirken, und diese Bitte oft genug verbergen, sodass der tiefe Geist seine Arbeit ohne Einmischung unserer bewussten Persönlichkeit ausführen kann. Es ist gut möglich, dass das Ego selbst verändert werden muss, damit die gewünschte Änderung stattfinden kann, und es ist ziemlich wahrscheinlich, dass es versuchen wird, sich einzumischen und diesen Prozess zu kontrollieren. Genau das ist es, was wir verhindern wollen. Also verschleiern wir unsere Bitte durch eine Sigil.

Was ist eine Sigil? Eine Sigil ist normalerweise eine visuelle Glyphe. Dieses Zeichen beinhaltet unsere Bitte und wird der Tiefe übergeben. Die tieferen Aspekte des Selbst empfangen diese Botschaft, und wenn sie sie als gewollte Bitte ansehen, werden sie sie erfüllen, irgendwann, irgendwo und mit mehr Eleganz, Verständnis und Weisheit als der bewusste Geist. Sigillen für magische Zwecke zu verwenden ist eine sehr alte Kunst. Die mittelalterlichen Grimoires z. B. enthalten Namen und Sigillen für Hunderte von Geistern, die man durch sie kontaktieren kann. Diese Sigillen sind traditionell, da sie einmal empfangen und durch die Tradition weitergegeben wurden.

Die moderne Sigillenmagie, wie sie von Austin Spare und Kenneth Grant entwickelt wurde, beruht auf der Idee, dass Magierinnen des Nu-Äons für diese Arbeit ihre eigenen Sigillen herstellen sollten. Spares Methode der Sigillenherstellung ist heute ziemlich gut bekannt. Zuerst solltest du eine Weile über dein Problem meditieren, um herauszufinden, was dich einengt und welche Veränderung du wünschst. Du musst nicht präzise sein, das Wichtigste ist, »in die richtige Richtung zu denken«.

Dann solltest du deinen Wunsch in einen einfachen Satz formulieren, Z.B. »Ich wünsche gute Gesundheit«, »Ich will Macht«, »Alles ist geheilt«, »Wir lieben«, »Leben ist Freude«, »Initiation jetzt!«, »Ich will Geld«, »Neue Inspiration«, »Astrale Vision ist leicht«, »Die Geister erscheinen«, »Konflikte sind gelöst«, »Liebe und Lachen« usw.

Um eine Sigil aus »Liebe und Lachen« (engl. Love and Laughter) herzustellen, musst du zuerst alle doppelten Buchstaben entfernen. LIEBE UND LACHEN = LIEB UND ACH. Verwende nun diese Buchstaben und konstruiere daraus eine Glyphe. Einige Beispiele:

Soweit erscheint die Übung recht einfach, nicht? Hier sind ein paar Punkte, die man bei der Konstruktion von Sigillen beachten sollte:

— Drücke dich positiv aus. Wenn du sagst »Ich will keine Krankheit«, wird dein tiefer Geist die Ideen »ich«, »will«, »Krankheit« repräsentieren und dann versuchen diese Krankheit, die er sich gerade vorgestellt hat, zu tilgen. Das kann Verwirrung stiften.

Übung: Mach dir deutlich, was diese Sätze bedeuten:

1. »Ich will keine Krankheit.« »Ich will Gesundheit.«
2. »Meine emotionalen Sorgen verschwinden.« »Meine Emotionen sind geheilt.«
3. »Ich fühle mich nicht schlecht.« »Ich fühle mich gut.«
4. »Mache das nicht falsch.« »Mache es richtig.«
5. »Sei nicht laut.« »Schweige.«

Wenn dein tiefer Geist versucht, solchen Suggestionen Sinn zu geben, können Verneinungen schwierig sein. Die Mutter, die einem Kind sagt: »Falle nicht hin«, kommuniziert »falle — Verneinung — hin«. Um dem Sinn zu geben, muss sich der tiefe Geist vorstellen »hinzufallen« und dann das Ganze vermeiden. Dies ist eine komplizierte Prozedur, da man sich den unerwünschten Effekt zuerst vorstellen muss, bevor er negiert werden kann, und oft genug wird unsere kleine Göre dabei den starken Impuls verspüren hinzufallen. »Halte das Gleichgewicht« wäre eine viel bessere Suggestion, da es ein einfaches und positives Konzept ist, das man sich leicht vorstellen kann. Einige Pioniere der Hypnotherapie wie Schulz glaubten, dass »der unbewusste Geist Negationen nicht verstehen kann«. Die moderne Forschung zeigte jedoch, dass er es kann, aber nicht so leicht. Anscheinend braucht er mehr Zeit und Anstrengung um einer Negation Sinn zu geben. Wenn man in Eile oder unter Druck ist, können Negationen leicht übersehen werden. Auch ist es ein interessanter Aspekt, dass sich unserer tiefer Geist nicht gerne negative Vorgänge vorstellt. Sich vorzustellen »Falle hin« ist nicht angenehm. Selbst wenn wir die Vorstel-

lung mit einem »nicht« tilgen wird das Endergebnis unangenehm sein, während die Idee »Halte das Gleichgewicht« von Anfang an ziemlich attraktiv wirkt.

— Halte den Satz kurz. Dies sorgt für eine geringe Zahl von Buchstaben und die Sigil kann einfach und unkompliziert bleiben.

— Vermeide die Nennung von Details. Wenn du sagst: »Ich werde lieben«, ergibt das sehr viel Sinn für dein Tiefenselbst. Wenn du sagst: »Ich werde X unter den Bedingungen ABC lieben, aber nicht wenn DEF der Fall ist«, wird dein Tiefenselbst die Sigil auf den Müllhaufen werfen, wo sie zu Recht hingehört. Bitte bedenke:

Kann dein Ego wissen, ob die Person X dich lieben will?

Kann dein Ego wissen, welche Bedingungen dafür nötig sind?

Kann dein Ego wissen, wie diese Liebe stattfinden soll?

Kann dein Ego wissen, welche Veränderungen du brauchst, damit ihr zueinander passt? Natürlich kann es das nicht! Wenn wir Sigillen verwenden, machen wir das genau aus dem Grund, weil das Ego keine Lösungen gefunden hat und dafür wahrscheinlich auch nicht kompetent ist. Wir verwenden Sigillen, weil wir dem Tiefenselbst vertrauen können, dass es unsere Probleme löst, und wie jeder andere Spezialist wird das Tiefenselbst ziemlich genau wissen, wie es diese willentliche Veränderung herbeiführen kann. Würdest du deinem Arzt sagen, wie er deinen Blinddarm herausnehmen soll? Das Tiefenselbst ist viel kompetenter, Veränderungen herbeizuführen und Heilung zu bewirken, als du es bist. Es wird viel besser wissen, wie, wann, was, mit wem zu tun ist, als es dein Ego kann. Dies bedeutet, dass eine allgemeine Suggestion dem Tiefenselbst viel Freiheit lässt, während eine sehr spezifische Suggestion darauf ausgerichtet sein kann, was das Ego für wichtig hält und vielleicht völlig an der Sache vorbeigehen kann. Halte deine Sätze offen und unbestimmt, da du zu einer Änderung anregen, sie aber nicht bestimmen und kontrollieren willst. Bestimmte Sprachmuster wurden dafür als nützlich befunden, siehe hierzu die Arbeit von Milton Erickson und *Trance-formations* von Bandler und Grinder.

Die Sigil ist eine abstrakte Glyphe; ihre Form sollte uns nicht an ihre eigentliche Bedeutung erinnern. Diese abstrakte Glyphe enthält ihre Bedeutung, enthüllt sie aber nicht. Wir können die Sigil dem Tiefenselbst übergeben, indem wir verschiedene Trancezustände benutzen, ohne Einmischung, Kontrolle, Zweifel, Hoffnung, Beurteilung, Angst, Verlangen oder Beurteilung durch das Ego.

Wir haben eine Sigil für einen Wunsch hergestellt. Was machen wir dann damit? Zunächst einmal lösen wir den ursprünglichen Wunsch auf. Dies bedeutet, dass wir vergessen, oder vorgeben zu vergessen, wofür die Sigil geschaffen wurde. Wir können sie für eine Weile zur Seite legen und uns mit anderen Dingen beschäftigen. Wenn wir wieder zu ihr zurückkommen, sollten wir vorgeben, nicht zu wissen, was sie bedeutet, sodass sie einfach eine neutrale abstrakte Form ist, die wir dem tiefen Geist mitteilen wollen. Es ist nicht unsere Aufgabe, uns um ihre Bedeutung und Erfüllung zu kümmern; wir sind nur dazu da, die Botschaft fähigeren Händen zu übergeben. Diese Aufgabe des Vergessens mag anfänglich schwer erscheinen, besonders wenn die Sigil für etwas Wesentliches geschaffen wurde. Spare riet zu diesem Zweck, mehrere Sigillen auf einmal herzustellen und diese erst Tage später zu kommunizieren bzw. zu übermitteln, sodass du nicht mehr sicher bist, mit welchem Wunsch du arbeitest. Diese Vergesslichkeit, ob echt oder vorgetäuscht, stellt sicher, dass sich das Ego nicht in den Prozess einmischt.

Die Übermittlung. Dies ist das letzte und wichtigste Stadium. Zuerst brauchst du einen Zeitpunkt, an dem du empfänglich bist. Du wirst dafür einen klaren Geist brauchen. Drogen können den Prozess verkomplizieren, da sie Verwirrung stiften können. Du könntest z. B. deinen tiefen Geist fragen: »He, ihr Geister und Freunde! Ich will euch diese Samenform übermitteln und möchte euch fragen, ob ihr sie empfangen wollt?« Auf diese Weise kann dir der tiefe Geist sagen, ob der Kanal offen ist.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, eine »magische Zeit« zu nutzen. Dies kann während eines Rituals sein, wenn du draußen in der Natur bist, eine Zeit der Freude und der Offenheit, der Heiterkeit und der Ekstase, oder wenn du mit dir selbst besonders in Einklang stehst.

Manche Magier verwenden Krisen, um den Kontakt herzustellen. Zustände der Krise und Erschöpfung, wie sie zuvor beschrieben wurden, können sehr nützlich sein, um die Kontrolle des Ego zu brechen, den gewohnten Glauben zu zerschlagen und unseren Panzer zu öffnen, sodass die Sigil hindurchschlüpfen kann. Das Problem mit Krisen ist, dass sie dazu neigen, die Sigil mit vielen unangenehmen Gefühlen zu verbinden. Krisen können auf mehr als eine Art Verkrampfungen bewirken, und wenn wir die Sigillenform mit der Empfindung des Krampfes verbinden, wird sie unser tiefer Geist nicht annehmen. Wenn du mit der Sigil in einem Krisenzustand arbeiten willst, achte deshalb darauf, die Krise nur zu verwenden, um dich zu öffnen. Während der Übermittlung sollten alle Gedanken an den Schmerz, die Krise, den Krampf, das Bedürfnis oder

den Wunsch vermieden werden. Was wir wollen, ist eine offene, freundliche Einstellung.

So weit, so gut. Die Zeit und der Ort stimmen und du fühlst dich offen, energiegeladen und willst die Sigillenform übermitteln. Dazu gibt es viele Wege. Ich arbeite gern auf zweifache Art und wechsle intro- mit extrovertierten Methoden ab.

Ich würde z. B. in Stille beginnen. Ich würde mir die Sigil ansehen und meinem Blick erlauben, den Linien zu folgen, sie zu spüren und sich an ihnen zu weiden. Während mein Geist ruhig wird, fühle ich, dass mehr und mehr Bewusstheit in die Sigil sinkt und dass die Form zu pulsieren beginnt. Ich konzentriere mich auf die Form, nehme sie wahr, und irgendwie stellt der tiefe Geist den Kontakt her, sodass ich fühlen kann, wie die Sigil durch meine Sinne und durch meinen offenen und stillen Geist in die tiefen Regionen strömt. »Leere mit weit geöffneten Augen« ist eine gute Beschreibung für den Prozess. Nach einer Weile nehme ich meine Rasseln oder Trommel und beginne Musik zu machen, während ich mich auf die Sigillenform konzentriere. Wenn diese Musik laut, wild und unbeherrscht wird, laufen die Dinge gut. Nach einer Weile werde ich davon so mitgerissen, dass ich beginne, um die Sigil zu tanzen. Irgendwann breche ich dann auf dem Boden zusammen und starre schweigend auf die Sigil. Dieser Prozess aus Stille und Musik wird mehrmals wiederholt, bis sich die Sigil sehr lebendig anfühlt. Diese Technik beinhaltet sowohl Übermittlung unter großer Klarheit (die Stille), als auch das Kanalisieren von Energie und Kraft. Weil sich die beiden Phasen abwechseln, kann das Problem der Verkrampfung vermieden werden. Vielleicht wirst du ein wenig zucken und zittern, aber das ist völlig in Ordnung.

Ob sich die Sigil manifestiert oder nicht, ist etwas, das das Tiefenselbst auf der Grundlage des wahren Willens entscheidet. Wenn der Wunsch der Sigil tatsächlich gewollt ist, wird er sich manifestieren, wenn die Bedingungen reif sind, genau wie ein Samen in der Erde, der fühlt, dass der Frühling gekommen ist, und zu wachsen beginnt. Wenn die Sigil nur dazu dient, egoistische Gelüste zu befriedigen, wird sie sich nicht mit dem Kraftfeld des wahren Willens verbinden und sich nicht manifestieren. Vielleicht wirst du eine Gelegenheit erhalten die Erfahrung in einem lehrreichen und klärenden Alptraum zu durchleben, aber alles in allem werden solche Sigillen aus dem System geworfen.

Wenn du für die Manifestation der Sigil nicht bereit bist, wird dein Tiefenselbst dafür sorgen, dass du dich änderst und dass die Welt sich

ändert, bis die Bedingungen stimmen. Jede Sigil kann mehrere Male übermittelt werden, dann wird ihr materieller Körper (das Papier, auf das du sie geschrieben hast, oder das Holz, der Knochen, das Metall, das Leder oder der Kuchen, die du verwendet hast) zerstört und die ganze Arbeit vergessen. Es ist nutzlos, Resultate zu erwarten. Der tiefe Geist wird die willentliche Veränderungen zur richtigen Zeit manifestieren. Die Erfahrung lehrt, dass sich einige Sigillen sehr schnell manifestieren, während andere einige Zeit brauchen und wieder andere sich überhaupt nicht manifestieren. All dies liegt außerhalb deiner Kontrolle, also nimm es mit einem Schulterzucken, einem Lächeln, halte dich an deine Arbeit und lass die Welt dich zu überraschen. Wie Milton Erickson sagte: »Jeder mag eine nette Überraschung.« Wenn die Sigil gewollt ist und die Bedingungen stimmen, wird die gewünschte Veränderung so natürlich eintreten, dass du sie vielleicht gar nicht bemerkst.

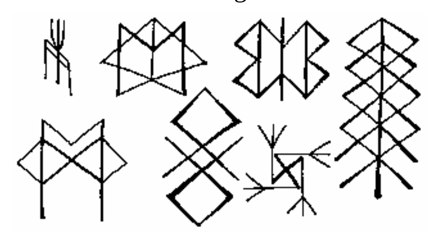
Spares Methode der Sigillenarbeit war für die magische Welt insofern etwas Neues, als sie dem Magier erlaubte, ursprüngliche und einzigartige Sigillen für jede vorstellbare Änderung herzustellen. Spares Methode des Kombinierens von Buchstaben ist mit der Kunst der Runensigillen oder »Binderunen« verwandt. Die Runenmeister der alten Tage verwendeten die Runen, um Worte zu schreiben, und da sie diese fließend lesen konnten, mussten sie die Art ihrer Wünsche verschleiern, indem sie sie zu einer abstrakten Glyphe verbanden. Erarbeiten wir uns ein paar Beispiele:

Wotan: ᚹ ᛟ ᛞ ᚨ ᚾ   Tianna: ᛏ ᛁ ᚨ ᚾ ᚾ ᚨ

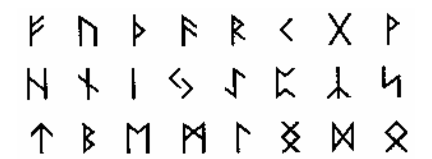
Loki: ᛚ ᛟ ᚲ ᛁ   Helja: ᚺ ᛖ ᛚ ᛁ ᚨ

Sigillen dieser Art können nützliche Werkzeuge sein, wenn du mit den Göttern in Kontakt treten willst. Wenn wir einen neue Göttergestalt oder einen Geist kontaktieren wollen, können wir den Namen sigillisieren und uns darauf konzentrieren. Wenn dies mit Gebeten, Anrufungen, Tanz und wildem Gesang verbunden wird, stehen die Chancen gut, dass der Kontakt hergestellt wird. Vielleicht wird es dir während des ersten Versuchs nicht bewusst sein, aber die Energie, die du freisetzt, wird nicht verloren gehen, sondern im Verborgenen arbeiten und sich sammeln, um die gewünschte Kommunikation zu ermöglichen. Natürlich kannst du auch Wünsche in Binderunen sigillisieren, indem du die Methoden verwendest, die zuvor beschrieben wurden.

Ein andere interessante Anwendung ist die Arbeit mit Talismanen. Du kannst ein paar Runen für ein bestimmtes Kraftfeld auswählen und sie zu einer einzigen Glyphe verbinden. Dieses Zeichen kann in Holz oder Knochen geschnitzt werden, auf Papier, Leder, deine Haut oder die Haustür gezeichnet werden (sofern dir danach ist). Meditation und das Laden des Zeichens mit seinen Runenenergien wird die Glyphe schnell zum Leben erwecken. Sie kann dann verwendet werden, um sympathetische Energie anzuziehen oder feindliche Einflüsse zu bannen, und kann mit guten Auswirkungen herumgetragen werden. Solche Talismane sollten wie lebende Wesen behandelt werden, d. h. sie sollten einen passenden Namen bekommen und man sollte ihnen ziemlich klar sagen, was sie tun sollen. Ein Taufritus kann ebenfalls gute Dienste leisten.



Hier ist ein anderes uraltes System des Runencodes, das auf den drei Aettir basiert, was soviel wie »Achtergruppen« oder »Familien« bedeutet, in die das Futhark normalerweise eingeteilt wird. Die meisten Runenalphabete werden in drei Gruppen eingeteilt. Eines der alten germanischen Runenalphabete erscheint in der folgenden Ordnung:



Die Position jeder Rune bestimmt ihren Code.

ᚠ Fehu = 1. Aettir, 1. Rune. < Kenaz = 1. Aettir, 6. Rune

ᛈ Pertho = 2. Aettir, 6. Rune. ᛖ Ehwaz = 3. Aettir, 3. Rune

ᛚ Laguz = 3. Aettir, 5. Rune usw.

(Es sollte festgehalten werden, dass es lokale Variationen dieser Ordnung gibt und dass die Aettir in Skandinavien kürzer sind und gelegentlich in umgekehrter Reihenfolge auftreten, d.h. ᛏ = 1. Aettir, ᚼ = 2. Aettir, ᚠ = 3. Aettir.)

Hier sind einige Beispiele von Runencodes, die von R. I. Page in seinem gelehrten Werk *An Introduction to English Runes* angeführt werden:

Isruna — Der Code basiert auf der Isa-Rune I:

= ᚦ (1/3) = ᛇ (2/5) = ᛏ (3/1)

»Mimir« würde in Isruna so aussehen:

Lagoruna: = ᚠ (1/1) = ᚨ (1/4) = ᛒ (3/2)

»Freya« =

Hahalruna: = ᚦ (1/3) = ᛁ (2/3) = ᛗ (3/4)

»Freki« =

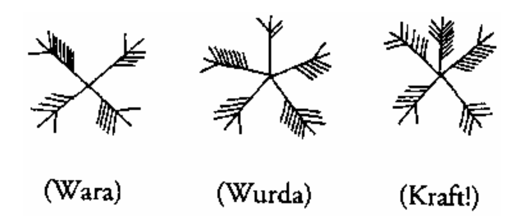
Extravagantere Codes sind die folgenden:

= ᚲ (2/4) = ᚹ (1/8) = ᚦ (1/3) = ᛈ (2/6)

= ᚺ = ᛟ = ᛚ = ᛉ = ᛈ = ᚲ

(Alle Beispiele ca. 9. Jh. n. Chr.)

In einem anderen System finden wir Räder, die in einem Baummuster codiert sind:



(Wara) (Wurda) (Kraft!)

Der Nutzen solcher Codes liegt nicht darin, vor anderen Geheimnisse zu bewahren — die Verschlüsselung ist ja ziemlich primitiv — sondern die Botschaft zu codieren, sodass man nicht ständig an die ursprüngliche Bedeutung erinnert wird.

Wenn du die Runenschrift noch nicht fließend beherrschst, werden solche Codes nicht nötig sein. Du wirst ausreichend gute Ergebnisse erzielen, indem du einen Brief an deine Götter oder Fylgjen schreibst, bei dem du Futhark-Buchstaben verwendest. Die daraus resultierende Botschaft wird wie eine homogene Sammlung von seltsamen Zeichen aussehen und kann leicht genug übermittelt werden. Wenn du einmal die Runen flüssig lesen kannst, kannst du jeden Code verwenden, der dir gefällt, oder deinen eigenen entwickeln.

So weit funktioniert die Technik für alle Arten von Sigillen gleich. Hier ist eine Variation der Runenmagie. Wenn du einer Waffe oder einem Werkzeug einen Namen (d.h. eine Persönlichkeit) geben, ein künstliches Elemental erschaffen, einen Talisman oder einen ähnlichen Zauber machen willst, gehe wie folgt vor:

Stelle aus dem Namen des Objekts eine Sigil her. Die Runenbuchstaben des Namens sollten den Charakter andeuten. Die Sigil wird in das Objekt geritzt und dann mit roter Erde, Asche, Blut oder anderen Flüssigkeiten gefärbt. Sprich den Namen wiederholte Male laut aus. Lege das Objekt auf den Boden, zwischen oder unter deine Füße. Nun rufe die Runen des Namens an, indem du Stellung und Vibration verwendest. Während der Strom durch dich fließt, wird das Objekt aufgeladen. Gegenstände (Waffen, Schmuck, Talismane, Masken, Figuren usw.), die eine solche »Taufe« erhalten, sollten wie lebende Wesen behandelt werden. Anders als bei normalen Sigillen (die oft nach der Übermittlung vergraben, versenkt, verbrannt oder versteckt werden) wird der »geweihte Gegenstand« weiterverwendet und nicht vergessen.

Zuletzt gibt es eine fortgeschrittene Variation der Sigillenarbeit, die in der Seidr-Trance stattfindet, d.h. in Zuständen direkter Besessenheit, in denen der Magier mit der Energie, die durch seinen Körper strömt, »siedet«. In der normalen Sigillenmagie versuchen wir den Verstand zu beruhigen und zu leeren, um die Sigil ohne Verzerrung in die Tiefe zu senden. Im Seidr ist der Verstand besessen; die Tiefe ist nach oben gestiegen und hat die Kontrolle übernommen. Seidmagierinnen sind von der Strömung, den Göttern, den Fylgjen oder Tieren durch Raserei, Freude und Kraft besessen. Die Seidmagie akzeptiert, dass das Selbst viel mehr ist, als uns bewusst ist. Die Tiefen erheben sich und führen den Ritus aus; sie können die Sigil aufnehmen und direkt mit ihr arbeiten.

Bei solchen Gelegenheiten besteht keine Notwendigkeit zu »stiller Übertragung«; man hat keine andere Wahl, als mit der Kraft zu kooperieren, oder man erleidet ein Blackout. Sie, deine »Gäste«, sind auch du

und werden ihre eigenen Gesetze und Bedingungen schaffen. Auf ihre eigene wilde Art können sie die Sigil direkt bearbeiten und erden. Beachte, dass im Seidr das »bewusste Ich« (die Identität/das Ego) nur Zuschauer ist. Du bist frei zu rufen, zu sehen und zu akzeptieren. Wenn du dich einmischst oder Widerstand leistest, kannst du ganz einfach überwältigt werden, in Ohnmacht fallen oder die Erinnerung verlieren. Wenn du jedoch kooperierst und den Spaß genießt, wird es für dich einige Überraschungen geben.



25

Die Seidr-Siedetrance

Im Mittelalter war AN *Seidr* (dt. »Sudkunst«) ein Ausdruck, der mit dem Brauen von Zaubertränken, Elixieren, Bier und Kräutermedizin zu tun hatte. Pflanzen wurden für Tees, zum Würzen des Biers oder zur Bewusstseinsveränderung benutzt — beachte die häufige Erwähnung von Schlaf-, Flug- oder Vergessenstränken in den Sagen und Märchen. Solche Kesselzauber waren die Magie des Seidr, die die einfallenden Äsen, die nicht viel über das eroberte Land wussten, von den Wanen erlernten. Seidr wurde von den ehrwürdigen Priestern der Kirchenreligion (ob christlich oder heidnisch) als »unsauber« angesehen, da die volle Bedeutung des Begriffs eine unheimliche urzeitliche Trancepraktik widerspiegelte. »Seidr« oder »Sudkunst« bedeutet die Kunst des Siedens.

Betrachten wir das tungusische Wort »Schamane«. Es stammt von verschiedenen Worten ab, die einen Asketen, Heiler und Priester bezeichnen, aber tief unten an den Wurzeln treffen wir auf das Sanskritwort *shram*, das in einem religiösen Kontext Enthaltsamkeit oder körperliche Arbeit bis zur Erschöpfung bedeutete. Die schamanische Praxis, wie der Begriff in der Ethnologie verwendet wird, ist durch ein paar typische Techniken gekennzeichnet, die sich deutlich von den Tätigkeiten des Zeremonialpriesters unterscheiden. Ein Schamane ist jemand, der mit einem oder mehreren Hilfsgeistern arbeitet, seien sie Tiere, Pflanzen, Pilze, Kristalle, Götter, Engel, Ahnen, Archetypen oder was auch immer, der in Zustände von inspirierter Besessenheit verfällt, ekstatische Visionen empfängt, durch Rituale und Astralprojektion in die Unterwelt reist und über eine Reihe von magischen Techniken verfügt, die Rituale, Gesang, Musik und visuelle Symbolik beinhalten. Dasselbe gilt für Menschen, die Seidr praktizieren.

Der brodelnde Kessel ist mehr als ein Metallgefäß zum Kochen; in einem anderen Sinn ist er der Körper des Magiers und »durch denselben Mund« ist er das Universum, in dem wir leben, das uns umgibt und uns zur Reife kocht. »Sieden« ist ein wundervoller Ausdruck für das, was passiert, wenn der Magier loslässt und durch das Erscheinen eines Geistes oder den Rausch des Energieflusses inspiriert/erregt

wird. Der Körper beginnt sich zu schütteln und zu zittern, wie Wasser, das im Topf kocht. Jede Erfahrung des Seidr ist sowohl neu wie auch seltsam vertraut. Manchmal ist der Impuls schwach und kontrollierbar, manchmal lässt er nur bestimmte Teile der Anatomie zittern und manchmal ist er so wahnsinnig überwältigend, dass du dich fühlst, als würdest du in Stücke gerissen, und der Anfall nur beendet werden kann, indem du dich auf den Boden wirfst und die Kraft mit deinem ganzen Sein erdest. Manchmal fühlst du dich leer und entrückt, beobachtest neugierig, wie der Körper herumzuckt, zu anderen Zeiten ist die Anwesenheit des Besitz ergreifenden Geistes unmissverständlich, und du solltest lieber kooperieren, wenn du nicht bewusstlos werden willst. Ob man solche Geister als unabhängige Wesenheiten oder als unbekannte Aspekte des Bewusstseins betrachtet, hat sehr wenig Bedeutung - sie scheinen beides zu sein, und viel mehr als das. Alle Magie ist Kommunikation des Selbst mit dem Selbst, wenn wir uns daran erinnern, dass wir alles sind.

Das Seltsame ist, dass es einen gewissen Grad der Kontrolle gibt, da das Sieden in seinen frühen Stadien beendet werden (indem man sich beruhigt und die Kraft erdet), aber auch durch freiwilliges Zittern beschworen werden kann. Es scheint, dass freiwillige Siedeanfälle, seien sie durch das Ertragen kalter Winde, Drogengebrauch oder einen Akt willentlicher Freisetzung herbeigeführt, ihrerseits die Pyrotechnik des Gehirns erhöhen können, was dem vollständigen Phänomen den Weg bereitet. Es gibt eine gewisse Rückkopplung im System, aber der Schlüssel zur willentlichen Erweckung des Siedens ist kein muskulärer Krampf, sondern seine Auflösung.

Schamanisches Zittern wurde von den Wissenschaftlern, die beobachteten, dass das Phänomen, obgleich es in seiner vollen Entfaltung unkontrollierbar ist, erlernt und stimuliert werden kann, »Pseudoepilepsie« genannt. Es gibt viele Kulturen, in denen ein solches Zittern als Zeichen der Inspiration erwartet wird, ähnlich wie die Diplome im Wartezimmer des Arztes. Wie ein Großteil des schamanischen Handwerks können wir dies mit Sicherheit als Mischung aus echter Trance und exzellenter Schauspielerei ansehen. Meiner Erfahrung nach ist Seidr ein nützlicher Weg, um in bestimmten Trancen zu funktionieren. Wenn man am ganzen Körper zittert, ist es viel leichter, in der »magischen Realität« zu funktionieren und die Besessenheit durch einen oder mehrere Geister aufrechtzuerhalten. Man vermeidet auch das allgemeine Problem des Heraustretens aus der magischen Wirklichkeit in das begrenzte Alltags-

denken, wie es sehr leicht während Pausen, Lücken und Unterbrechungen des Rituals passieren kann.

Das Sieden ist hervorragend für alle Zustände geeignet, in denen das menschliche Bewusstsein aufgegeben wird und das nichtmenschliche Bewusstsein hindurch kommt. In einem Sinn kann man immer noch ein Maß an Kontrolle bewahren und vielleicht einen bestimmten Zusammenhang im Ritual und Gesang aufrechterhalten. Auf der anderen Seite fühlt man sich außergewöhnlich genug, um jenseits der normalen menschlichen Begrenzungen zu funktionieren. Es ist schwierig, dies klar auszudrücken. Der Grad der Kontrolle ist in Wirklichkeit ein Grad an Nicht-Widerstand und Kooperation. Das menschliche »Ich« scheint die Vorführung zu beobachten, den vollen Ausdruck der Geister zu akzeptieren und als passiver Partner im Wirken des gemeinsamen Willens zu kooperieren. Das bewusste »Ich« kann nur solange bewusst bleiben, wie es seine passive Rolle akzeptiert, der Besitz ergreifenden Kraft vertraut und sich an der Vorstellung erfreut. Offensichtlich liegt die größte Gefahr in der Besessenheit durch ein Wesen, das deinem wahren Willen feindlich gesinnt ist. Ich rate sicher nicht dazu, dass man die Kontrolle von allem, was vorbeikommt, akzeptiert, wie es spiritistischen Medien und naiven Dilettanten passiert. Der Schutzgeist, die eigenen Götter oder Totemtiere sind viel sicherer. Man kann sich Wesen unterwerfen, die man gut kennt und die wesentlichen Aspekten des All-Willens entsprechen. Diese Wesen werden es verstehen, wenn du vorsichtig bist. Feindliche Wesenheiten fordern oft blinden Glauben, was ein sicherer Weg in den Wahnsinn ist.

Viele schamanische Traditionen behaupten, dass der besessene Schamane völlig bewusstlos und für seine Handlungen nicht verantwortlich ist. Oft dient die Behauptung der Bewusstlosigkeit und des Kontrollverlusts dem Zweck, die Zensur durch das bewusste Ego zu umgehen oder Schuld- bzw. Schamgefühle zu vermeiden. Nicht alle Schamanen, die Bewusstlosigkeit vorgeben, sind wirklich bewusstlos. Einige wollen einfach nicht reden oder die Verantwortung für ihre Handlungen übernehmen. Seidr ist ein sehr dehnbares Feld der Aktivität, es gibt viele diffuse Zustände und manchmal scheint man zwischen den Extremen zu schwanken, zu beherrschen oder selbst beherrscht zu werden. Die Natur jedes einzelnen Falls hängt von vielen Faktoren ab. Manchmal sind die Anfälle nötig, um ein Feld der Kraft aufzubauen, große Mengen von Energie entladen sich selbst, der Panzer bricht zusammen, ebenso wie alle Ideen der Einschränkung und Begrenzung. Diese Art des Siedens löst Spannungen, es reinigt die Energiekanäle und lässt Druck ab. Wie ein gewaltiger

Orgasmus lässt es einen leer, offen und glühend zurück. Einige wildere Geister sorgen für einen besonders heftigen Anfall, wenn sie kommen, was ganz davon abhängt, wie verspannt und beengt man sich zurzeit fühlt. Dies ist das Bewusstsein Wotans in seinem Ausdruck von Wildheit, Wut und Ekstase.

Dann gibt es jenes Sieden, das über die Freisetzung von angesammelter Spannung hinausgeht. Hier leitet der Körper atmosphärische Energie/Bewusstsein durch und beginnt mit der Kraft, die ihn durchströmt, zu vibrieren. Dies kann z. B. geschehen, wenn man damit beschäftigt ist, die Kraft zu erden. Manchmal erscheint das Bewusstsein als ein Besitz ergreifender Geist (ein Gast), und manchmal passiert es zwischendurch in einem seltsamen Zustand der Leere, Ausdehnung und Abwesenheit. Siedetrancen sind sehr nützlich, um Visionen zu empfangen oder auf der Astralebene zu arbeiten. Es scheint — und dies ist von mehreren Magiern bestätigt worden, die freundlicherweise mit der Technik experimentierten — dass ausgedehntes Sieden den Geist klärt und die mentale Aktivität intensiviert. Astralvisionen z. B. erscheinen detaillierter und entwickeln sich besser als in leichter Meditation.

Ich bekam solche Anfälle seit meiner frühen Kindheit, wenn ich Bilder malte und in den Pausen, wenn ich leeren Geistes auf die Bilder starrte. Natürlich waren meine Eltern erschrocken und taten ihr Bestes, sie zu beenden. Es brauchte mehrere Jahre, diese Kunst wieder zu entdecken und in die Vibration hineinzugehen, ohne Schuldgefühle oder Angst vor Wahnsinn. Es ist eine seltsame Sache, aber das Tranceverhalten geht oft mit den eigenen spirituellen Idealen konform. Wir sind so an das Bild des heiligen Weisen gewöhnt, der in Schweigen und Ernsthaftigkeit dasitzt, dass die meisten zivilisierten Menschen einen tiefen Schrecken über die Idee der Erregung und wilden Vibration empfinden, die aus den Hüften und Oberschenkeln aufsteigen und zu Körperkrämpfen führen. Die Idee, die Kontrolle irgendeinem wilden Geist zu überlassen, scheint richtig unschicklich. Geister haben schließlich ihre eigenen Kodizes von gutem Benehmen. Die *Ynglinga-Saga* berichtet uns, dass Odin Seidr erfand, und dass es die mächtigste aller Künste ist. Sie erwähnt auch, dass die Männer sie für zu gefährlich und unschicklich hielten, was bedeutete, dass sie die Praktik den Frauen überließen, die sie für eine erstaunliche Anzahl von Zaubertechniken benutzen.

Nicht alle Geister erscheinen in einem Anfall extremer Vibration mit rollenden Augen, greifenden Händen (oder Tentakeln), knurrenden Geräuschen und schäumendem Mund. Yog-Sothoth kann dir vielleicht

diesen Gefallen tun, wenn er in einer großzügigen und freundlichen Stimmung ist (es gibt Zeiten, zu denen solche Vereinigungen gut für die Gesundheit sind); andere Wesenheiten handeln jedoch anders, ganz nach ihrem Temperament, deiner Kooperation (oder deinem Widerstand) und dem Willen, den es zu teilen gilt. Einige Geister sind sehr friedfertig, lassen den Körper (wenn überhaupt) nur ein wenig zittern und strahlen ein Gefühl der sanften Liebe aus, während andere Einsicht in den kosmischen Witz geben und sich an stundenlangen Lachkrämpfen erfreuen. Gelegentlich ist das Zittern am stärksten, wenn man »den Gang wechselt« und sich von einem Teil des Rituals zum nächsten bewegt. Ich hoffe, dass diese kurzen Bemerkungen nützlich sein können, wenn du einer der Auserwählten wirst. Alles andere ist Experiment durch Versuch und Irrtum; deine Geister — das All-Selbst — werden schon wissen, was zu tun ist, wenn du sie lässt. Für eine detaillierte Einführung in Siedetrancen mit praktischen Übungen verweise ich auf mein nächstes Buch.




·MYRDDIN
WYLLT·

26

Der magische Gebrauch der Energie

In diesem Kapitel werde ich aus schamanischer Sicht schreiben. Ich werde von Geistern sprechen, was einige Leser stören mag, aber wie zuvor dargelegt wurde, ist das Modell, das besagt, dass »Geister echte spirituelle Wesenheiten sind« genauso sinnvoll wie das Modell, das behauptet, dass »Geister Projektionen von Teilen unseres tiefen Geistes sind«. Wenn dich diese Idee stört, nun, dann gibt es hier eine gute Gelegenheit, die hohe Kunst der Enthaltens von einer Beurteilung zu üben.

Versuchen wir Rituale auf neue Weise zu sehen. Wenn wir ein Ritual untersuchen, können wir dies tun, indem wir uns auf seine Bedeutung und seinen Inhalt konzentrieren (z. B.: Was wird beschworen? Wie lautet die Absicht? Welche Symbole werden verwendet? Was genau wird gesagt? usw.), was die übliche Art und Weise ist, auf die Menschen solche Aktivitäten betrachten und bewerten. Eine andere Möglichkeit besteht darin, das »Wer« und »Was« zu ignorieren und sich auf das »Wie« und »Wann« zu konzentrieren. Das »Warum« ist etwas, das du für dich selbst herausfinden kannst, wenn du ein paar Jahrzehnte zur Verfügung hast, in denen du nichts Besseres zu tun hast. Sehen wir uns die Funktionen und den Ablauf an. Die meisten Rituale, gleich welchen Glaubens, Kultes oder welcher Tradition, besitzen bestimmte gemeinsame Elemente und eine ähnliche Syntax, um bestimmte Änderungen zu bewirken. Normalerweise beginnen sie mit Dissoziation, was bedeutet, dass der Magier sein Bewusstsein von alltäglichen Aktivitäten, Arbeitsproblemen, überfälligen Rechnungen, lauten Nachbarn und der täglichen Zeitung loslöst. Dies wird Bannen genannt. Wir entledigen uns an diesem Punkt ungewollter Einflüsse, und es gibt Dutzende Wege, um dies zu tun. Einige tun es einfach, indem sie rufen: »Alle negativen Einflüsse verschwinden jetzt!«, andere schwingen einen Dolch, ein Schwert oder einen scharfen Stein, einige »leeren ihren Geist«, und wieder andere zeichnen komplizierte Symbole in die Luft, während sie hebräische Namen vibrieren. Dieser Teil ist beendet, wenn die ungewollten Einflüsse und Gedanken vertrieben sind. Dann kommt eine kurze Pause, während der das Ende des Bannens durch

ein Glockenzeichen, ein Händeklatschen oder eine ähnliche Aktivität signalisiert wird.

Als nächstes folgt Assoziation, was bedeutet, dass wir unsere Aufmerksamkeit der Wirklichkeit zuwenden, in der wir arbeiten wollen. Roben, Kleider, Tempelausstattung, Symbole, Altaraufbau, Bilder, Farben, Gerüche, Klänge, Gesänge, Gesten, rituelle Werkzeuge usw. sind alles Teile des Vokabulars der Assoziation; sie verbinden uns wirksam mit dem Bewusstseinszustand, zu dem wir Kontakt herstellen wollen. Dieser Teil wird Invokation genannt. Die Invokation benutzt normalerweise Sprache, Gebet, Gesten, Tanz, Symbolik und kreative Imagination, um unsere Aufmerksamkeit in die gewollte Richtung zu lenken. Wir rufen das gewünschte Bewusstsein herbei und in uns selbst hinein. In den meisten magischen und religiösen Systemen ist es üblich, das invozierte Bewusstsein in Form verschiedener Götter, Engel, Dämonen, Naturgeister, Tiere, Geisthelfer, Archetypen usw. wahrzunehmen. Diese Wesenheiten erscheinen in der Maske einer symbolischen Form. Wir kleiden sie in unsere Vorstellung, bis das Bild real genug ist, um Interaktion und Kommunikation zu ermöglichen. Beachte, dass ein solcher Geist mehr ist als die Vorstellung. Er erscheint in der Form der Vorstellung (d. h. in astraler Materie oder Traumstoff) und offenbart seine Natur in der Gestalt, die dem Verständnis des Magiers entspricht.

Der Unterschied zwischen einem realen Geist und einem Geist, den wir uns in einem freien Augenblick oder beim Lesen von Horrorgeschichten vorstellen, besteht nur darin, dass der erstere mit den Bereichen der Energie, des Bewusstseins und der Kraft des tiefen Geistes verbunden ist, während der zweite mehr oder weniger durch das Ego geschaffen wird und mit sehr wenig verbunden ist. Seine Gestalt ist eine leere Schale. Der reale Geist wird einen eigenen Willen und genug Kraft haben, um das Ego, wenn nötig, zu verärgern, während der geschaffene Geist einfach unser Wunschdenken reflektiert, was einen großen Unterschied ausmacht, selbst wenn ihre Körper gleich imaginär sind.

Nun kommen wir zu einem Punkt, der oft außer Acht gelassen wird. Um sich zu manifestieren, brauchen die Geister eine bestimmte Menge an Energie. In den alten Tagen der Zauberei an Wegkreuzungen stellte der wagemutige Magier Energie auf mehrere Arten zur Verfugung. Der Magier musste Keuschheit bewahren und vor dem Akt der Evokation tagelang fasten und beten. (Wenige waren so mutig, die Geister tatsächlich in den Kreis hinein zu invozieren.) Dies bedeutet, dass eine Menge emotionaler Energie — wenn nicht gar hysterische Entschlossenheit —

freigesetzt wurde, sobald die eigentliche Zeit des Rituals gekommen war. Die Angst vor dem Geist verlieh dem Vorgang mehr Energie, ganz zu schweigen von der Angst, bei der Arbeit erwischt zu werden. Darüber hinaus war es oft erforderlich, ein kleines Tier wie eine Taube, ein schwarzes Huhn oder eine junge Ziege zu schlachten, sodass sich die Geister davon nähren konnten.

Was ist der Zweck dieses Schlachtens? Die Seele des Tieres hat nichts mit dem Ritual zu tun. Was durch das Blutvergießen freigesetzt wurde, ist einfach die physische Lebensenergie, dieselbe vitale Lebenskraft, die wir in anderen Teilen dieses Buches Qi, Orgon, Prana, Bioenergie usw. genannt haben. Wenn man das Opfer tötete, wurde seine gesamte Energie auf einmal freigesetzt. Aleister Crowley schreibt in *Magick*, dass es »die Theorie der Magier des Altertums (war), dass jedes lebende Wesen eine Vorratskammer von Energie sei, deren Quantität je nach Größe und Gesundheit des Tieres und deren Qualität je nach seinem mentalen und moralischen Charakter variiert.« Du findest die gleiche Denkweise bei nepalesischen Schamanen, die häufig Schafe opfern, um die Geister zu füttern und sie bei guter Laune zu halten. Böse Geister, die angeblich Seelen stehlen und Krankheiten bringen, können mit einer ausreichenden Menge Blut bestochen werden. Dieselbe Idee kann bei den keltischen Druiden (die glaubten, dass man, um einen Mann zu retten, einen anderen töten musste), bei den germanischen Priestern (die es vorzogen, Ochsen zu töten, aber manchmal ihren Göttern des Krieges und der Schlacht auch ihre Kriegsgefangenen versprachen) und in Dutzenden anderen Kulturen gefunden werden.

Es ist interessant, dass es in vielen Fällen erlaubt war, das Opfertier zu essen, nachdem die Götter und Geister seine essentielle Lebenskraft verschlungen hatten. Es war Teil der alten Tradition, dass sich die Geister von der freigesetzten Energie ernährten. Ich persönlich glaube nicht, dass dies ganz richtig ist. Die Geister versichern mir, dass sie die Energie nicht zur Nahrung brauchen, sondern als Medium der Manifestation. Sie brauchen die Energie nicht zum Leben, da sie unabhängig von solchen Ritualen existieren, sondern sie gebrauchen die Kraft, um eine Form anzunehmen, die dicht genug ist, um mit uns zu kommunizieren und Änderungen auf der materiellen Ebene zu bewirken.

Natürlich erwarte ich nicht, dass du dies sofort glaubst. Als erwachsener und vernünftiger Mensch wirst du es ohne Zweifel vorziehen, die Geister selbst zu befragen, was der wissenschaftliche Weg ist, esoterische Forschung zu betreiben. Konzentrieren wir uns auf das Wesentliche dieser

Operation. Wie ich hoffe wirst du verstehen, dass es nicht direkt das Blut ist, das wir brauchen, sondern seine Energie. Wir benötigen keine Blutopfer, um gute Ergebnisse zu erzielen; die einfache biologische Lebensenergie, die wir brauchen, kann auf viele Arten erzeugt werden.

Michael Bertiaux nennt eine der einfachsten und wundervollsten Methoden zur Erweckung dieser Energie. Ich möchte aus der zweiten Lektion in seinem Kurs über Voodoo-Energien zitieren:

> ...dann wirst du den Geistern Kraft anbieten, indem du deine Hände für ein paar Minuten reibst und dann deine Hände mit offenen Handflächen und nach oben gestreckten Fingern gegen den Altar hältst, sodass der Altar die Kraft empfängt, wenn sie aus den Handflächen deiner Hände zur Geisterwelt fließt. Dies ist dein Geschenk an die Geister, die Kraft des Lebens oder der Vitalität, die von ihnen zur Heilung oder für irgendeine andere Arbeit verwendet werden wird.
>
> *Voudon Gnostic Workbook*

Hast du dir gedacht, dass es so einfach sein kann? Nun, sehen wir uns andere Methoden an.

Es gibt viele angehende Schamanen, besonders in den modernen Ländern, die keinen Kontakt zu ihren Krafttieren herstellen können, aus dem einfachen Grund, weil sie dies »mental« oder auf der »Astralebene« versuchen und vergessen, den Körper mit einzubeziehen. Wenn du den Kontakt zu einem Krafttier herstellen willst, musst du zuerst eine gewisse Menge an Energie anbieten, um die Kommunikation in Gang zu bringen. Sich hinzusetzen und nachzudenken wird nicht viel Kraft im physischen Sinn erwecken, dasselbe gilt für das Lesen von Büchern und das Rauchen von Haschisch. Versuche es auf die wilde Art, da Geister wilde Menschen lieben. Eine gute einleitende Invokation von Krafttieren erfordert, dass du laut rufst, singst, schreist und heulst, dass du einen schnellen Rhythmus auf einer Rassel oder Trommel spielst und dass du solange tanzt und singst, wenn nötig für Stunden, bis Schweiß über dein Gesicht läuft und dein Körper vor Leidenschaft und Erschöpfung zittert und bebt. Dies wird eine Menge Energie von hoher Qualität freisetzen, und diese Energie ist es, die das Tier anzieht und ihm ermöglicht, dir (in der Vorstellung) zu erscheinen. Du kannst es dann in deinen Körper lassen, damit es im lebendigen Fleisch leben und seine Freude haben kann.

Später, wenn du dein Tier bereits einige Zeit kennst, wird weniger Anstrengung erforderlich sein. Ihr beide werdet eure gemeinsame Identität

kennen gelernt haben. Diese Freisetzung von Kraft ist eine seltsame Sache. Du sendest eine gewisse Menge deiner physischen und emotionalen Energie aus, die von der Manifestation des Geistes ergriffen und geformt wird. Dann jedoch findet ein entgegengesetzter Fluss statt, und die Vereinigung mit dem Geist erfüllt dich mit Kraft und Freude, die jene, die du zuerst ausgesandt hast, bei weitem übersteigt.

Bis jetzt haben wir aufgezeigt, dass körperliche Aktivität, Tanzen, Singen, emotionale Ausbrüche und wilde Musik verwendet werden können, um für Rituale Kraft zu beschwören. Anhänger des Voodoo würden sagen, dass »die *Loa* (Götter) es mögen, wenn wir für sie tanzen«, aber es sind nicht die besonderen Tanzschritte, die die Loa anziehen, es ist vielmehr der Akt des Tanzens auf eine wilde und unbeherrschte Art, der die Götter ruft und sie dazu bringt, ihren menschlichen Dienern innezuwohnen. Es gibt Magierinnen, die in die Disco gehen, um Spaß mit den Geistern zu haben, und andere, die es vorziehen zu klettern, zu springen und durch die Wälder zu laufen.

Eine andere Quelle von Kraft kann Emotion sein. Ausgedehnte und hinreichend leidenschaftliche Gebete sind ein gutes Beispiel, besonders wenn du aus einer Krisensituation heraus betest. Wenn du elf Monate lang betest, dass dir dein Heiliger Schutzengel erscheinen möge, kann es leicht sein, dass er sich in der Stunde der Erkenntnis seinen Weg direkt durch deinen Geist brennen wird. Einige Geister erzeugen durch den Akt des Erscheinens Energie. Die Alten und Vergessenen Wesen sind hervorragende Beispiele dafür. Der erste Kontakt mit diesen urzeitlichen Jenseitswesen konfrontiert den bewussten Geist mit der vollen Wucht des Chaos und des Wahnsinns. Die Form ihres Erscheinens ist besonders dazu geschaffen, das Ego in einen Anfall des reinen und überwältigenden Schreckens zu stürzen, was die Energie freisetzt, die für ihre Manifestation notwendig ist. Natürlich wird der Magier/die Magierin mit zunehmender Gewöhnung ihre wahre Beschaffenheit verstehen lernen, und die Energie der Angst wird durch Sympathie, Liebe und Ekstase ersetzt werden.

Diese Änderung der Einstellung wird jedoch ein wenig Übung in der Kunst des Auflösens sowohl der Wirklichkeit als auch der Identität erfordern. Natürlich wird es dein Ego dazu bringen, sich zu Tode zu schrecken, aber genau darauf zielt ja der ganze Aufwand ab, oder? So wie die Geister durch Angstenergie manifestiert werden können (Castaneda gibt einige nette Beispiele), können sie sich auch durch die fröhlicheren Emotionen der Freude, des Lachens, der Lust und Liebe manifestieren. Die freudigen Riten der Eucharistie und des Erntedanks, des Trinkens,

Schmausens und Lachens mit den Göttern und Geistern haben ihren Ursprung in diesem Kraftfeld.

Künstlerische Aktivität ist eine andere wunderbare Methode. In gewissem Sinn können wir behaupten, dass wir unseren Kontakt zu den Geistern nähren, wenn wir die Ganzheit von uns selbst ausdrücken. Leute, die in engem Kontakt mit den Geistern leben, die damit beschäftigt sind, sie zu manifestieren und zu erden, werden nicht viel Anstrengung benötigen, um Energie zu erzeugen, da es immer viel Energie in allem geben wird, was sie tun und an dem sie sich erfreuen.

Wie du inzwischen erraten haben wirst, ist die Energie, die durch Runenübungen oder Vokalgesang freigesetzt wird, besonders wenn dies in einer Gruppenarbeit geschieht, eine andere gute Kraftquelle. Dieses Energiefeld wird um die Gruppe pulsieren, bis sie in eine gewünschte Richtung entlassen wird. Bitte die Götter und Geister sie zu nutzen.

Eine der stärksten Quellen von Bioenergie ist Sex. Die sogenannte Sexualmagie kann ein beeindruckendes Kraftfeld für die Geister schaffen, um sich darin zu manifestieren; die sexuellen Flüssigkeiten und Energieschübe des Orgasmus setzen mehr Energie frei als das Schlachten jedes Tieres. Sexuelle Energie, die mit Lust, Liebe und Freude an der Vereinigung verbunden ist, ist eine der stärksten Kräfte, die wir erfahren können. Anders als die Lebenskraft eines Opfertieres wird sie von uns selbst geschaffen und konzentriert und freiwillig dargeboten. Viele magische Traditionen behaupten, dass jeder Liebesakt alle Arten von Instinkten, Vampiren, Geistern und Quasi-Wesenheiten zu dem Feld der Energie hinzieht. Diese Energie für die Magie zu nutzen kann eine schwierige Sache sein, denn, wie Kenneth Grant bemerkt:

> Die mentale Erregung, die durch einen magisch kontrollierten Orgasmus erweckt wird, bildet ein durchsichtiges linsenartiges Fenster, an dem die lebendigen astralen Bilder des unterbewussten Geistes vorbeifließen können. Bestimmte Bilder werden erweckt und >fixiert<, d.h. sie werden sofort und tatsächlich lebendig.
>
> *The Magical Revival*

Diese Kraft, die aus dem Willen zur Vereinigung und Fortpflanzung entsteht, erzeugt in jeder Vereinigung Kinder. Ihre Anwendung erfordert Übung, weshalb viele magische Orden eine derart große Geheimhaltung mit ihr verbinden.

Es muss nicht betont werden, dass, wenn wir die Energie des Liebesakts anbieten, sie von beiden Partnern kommen sollte. Die Energie eines

anderen zu benutzen, um die eigenen Geister zu futtern, ist eine recht verbreitete Praxis in bestimmten okkulten Gruppen; meiner Meinung nach ist sie nur eine exotische Variante von vampiristischem Missbrauch. Wenn du nicht mit einem Gleichgestellten zusammenarbeiten kannst, einem dich liebenden Partner, wäre es für dich wesentlich besser, deine Magie durch Masturbation zu energetisieren. Vielleicht macht das weniger Spaß, aber es ist bestimmt ehrlicher.

Seidr- oder Siedetrancen, die den Körper zum Zittern und Schütteln bringen, sind ein weiterer Weg, um ein Kraftfeld zu erzeugen. Dieses Phänomen ist im Schamanismus ziemlich verbreitet, es zieht die Götter und Geister an, dem Körper des Schamanen innezuwohnen und von ihm Besitz zu ergreifen. Wusstest du, dass das alte indoeuropäische Wort für »Geist«, **gheis*, »zittern«, »aufgeregt sein«, »erregen«, »aufwecken« bedeutete? Diese Ideen haben mit Leidenschaft und Energie zu tun, und erst in den letzten paar Jahrhunderten sind Geister mit Ideen von Angst, Furcht und Tod in Verbindung gebracht worden.

Eine weitere mögliche Energiequelle kann man in den Kraftströmen finden, die durch die Erde fließen. Das Qi der Erde kann Orte bilden, an denen der Fluss so konzentriert ist, dass die Geister leichter erscheinen. Solche Orte wurden oft für Heiligtümer, für Tempelanlagen oder für heilige Haine ausgewählt und manchmal benutzen im Verstreichen der Zeitalter mehrere magischen Traditionen dieselben Orte. Ihre Rituale haben den Erdenergien Intelligenz und Bedeutung verliehen, und wenn wir heute auf solche Orte treffen, können ungewöhnliche Kräfte aufsteigen. Wenn der Magier in Harmonie mit ihrer Kraft und Intelligenz steht, können diese Orte einen ausgezeichneten Brennpunkt der Kraft bilden, um den Kontakt mit den unbekannten Reichen zu verstärken. Alte Plätze, die im Lauf der Zeitalter mehrmals Veränderungen der Information erlebt haben, werden vom Magier verlangen, sie auf den neuesten Stand zu bringen und sie mit unseren gegenwärtigen Äonen in Einklang zu bringen. Die Arbeit in der Maat-Strömung wird einen Kontakt zu anderen Zeiten herstellen, zu anderen Kulturen, die sowohl in der Vergangenheit als auch in der Zukunft am selben Ort arbeiten. Ein Schlüssel zur Kommunikation über die Zeit hinweg ist Kongruenz. Was hast du mit den Leuten gemeinsam, die an einem bestimmten Ort und in einer bestimmten Zeit gelebt und geliebt haben?

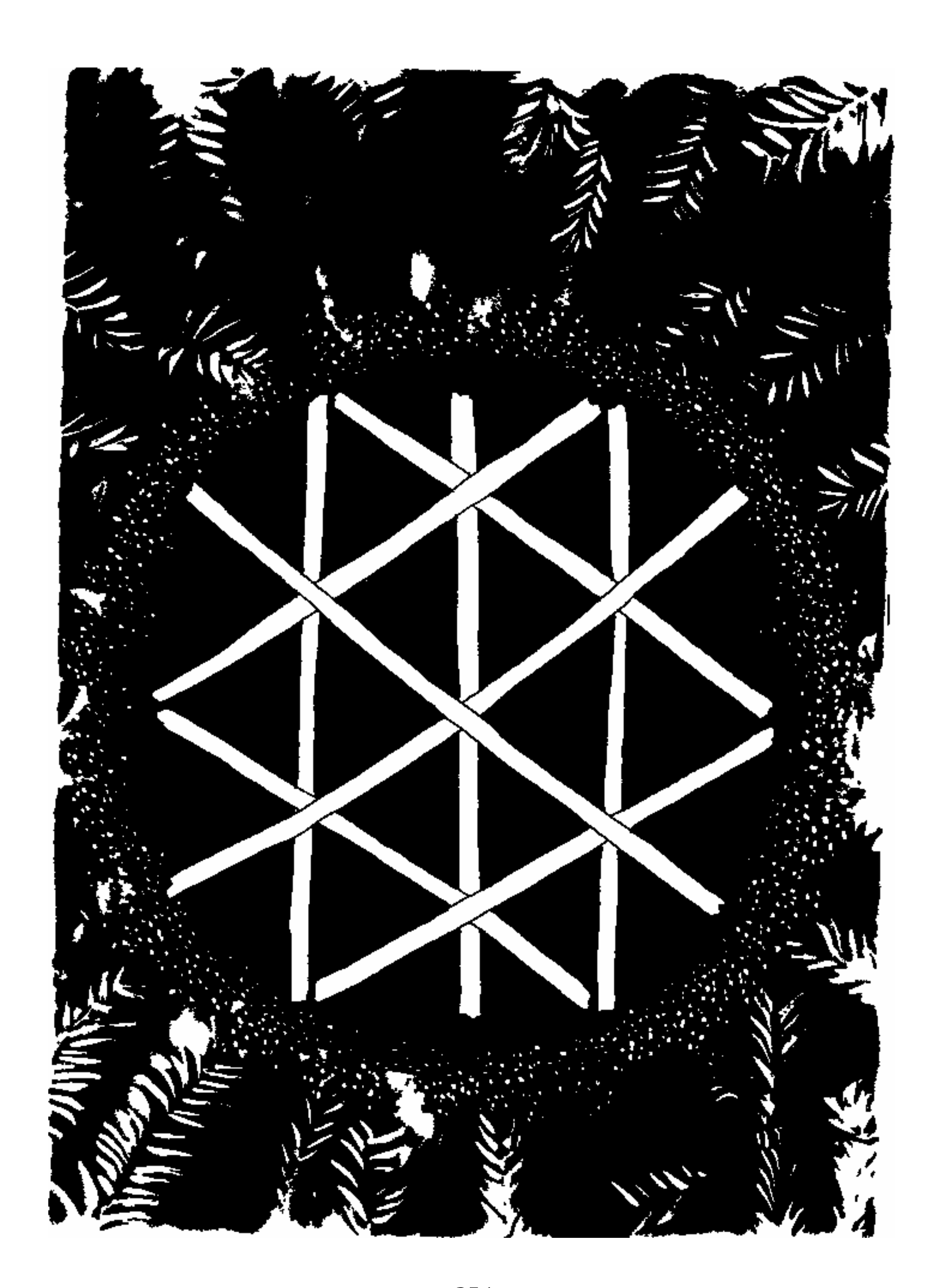
Einige Geister, wie der Heilige Schutzengel, die Totemtiere, die Fylgjen, unsere Lieblingsgötter oder Schutzdämonen, scheinen an keinem

bestimmten Ort zu wohnen. Diese Geister können als Teil von uns selbst angesehen werden, so wie unsere bewusste Identität ein Teil von ihnen ist. Die Energie, die wir benötigen, um mit ihnen in Kontakt zu treten, wird einen Kommunikationskanal in unserem System erzeugen. Sobald dieser Kanal geschaffen ist, brauchen wir recht wenig Energie, um ihn offen zu halten, vorausgesetzt wir leben in Harmonie und in engem Kontakt mit dem betreffenden Geist. Je mehr die Geister in dein Leben integriert sind und je mehr du ihnen erlaubst, durch dich ihre Natur auszudrücken und zu manifestieren, desto leichter wird die Kommunikation werden.

Der Geist von Loki rät, dass ich dieses Kapitel beende, indem ich darauf hinweise, dass alle Geister Illusionen sind und dass sie fast genauso illusorisch sind wie unsere alltägliche Persönlichkeit. Ich stimme damit überein — eine Illusion stimmt einer anderen zu — und stolpere zum Kühlschrank, auf der Suche nach einen Schluck Sekt. Prost!




SKULDA



27

Die Vision der Runen

Der letzte Abschnitt dieses Buches beschäftigt sich mit dem Werkzeug der Arbeit: den Runenzeichen und den Interpretationen, die ihnen zugeordnet werden. Sie sind die Früchte des Baums und der Samen der Arbeit, die zu tun sein wird. Sie sind deine Werkzeuge und du wirst sie mit Bedeutung, Zweck und Erfahrung versehen, während du dich mit dem System entwickelst. In diesem Sinn ist der letzte Abschnitt Skulda geweiht, der Norne der Zukunft und der Magie dessen, was sein soll, sein wird und im lebendigen Fleisch manifestiert ist.

Was ist die Bedeutung jeder Rune?

Es gibt viele Bücher, die dir das zu sagen versuchen. Die meisten davon geben eine verworrene Zusammenfassung der verschiedenen Runengedichte, die in einfache Worte gefasst werden, sodass die Ergebnishungrigen keine Verdauungsstörungen bekommen. Solche Erklärungen (A = B) sind nicht viel wert. Obwohl es wahr sein kann, dass A manchmal gleich B ist, braucht B nicht alles zu sein, was A ausmacht. Zum einen widersprechen sich die Runengedichte gelegentlich. Alle wurden zu Zeiten geschrieben, als der Gebrauch der Runenschrift zu Ende ging und die Kirche alle heidnischen Traditionen verfolgte. Zum anderen gibt es ethnische Unterschiede zwischen ihnen. Wir können nur sagen: »Das ist es, was die Runen in Island zur Zeit, als dieses Gedicht verfasst wurde, bedeuteten«, doch passt es kaum zu den Bedingungen, die einige Jahrhunderte zuvor auf dem Kontinent geherrscht hatten, als die Runen mehr ein heiliges Mysterium gewesen waren, und weniger ein Schriftsystem.

So bezieht sich z. B. im Altenglischen Runengedicht die Uruz-Rune auf den Auerochsen, ein Tier, das einige Jahrhunderte zuvor ausgestorben war, aber noch eine große Rolle in der Mythologie und den Legenden spielte. Das Altnordische Runengedicht, das ein paar Jahrhunderte später verfasst wurde, lässt den Auerochsen weg und ersetzt ihn durch das bekanntere Totem des Rentieres. Noch später entstand das Altisländische Runengedicht, das beide Tiere weglässt und ein anderes altes Thema

wieder aufgreift: die Verbindung von Uruz mit dem reinigenden Urdbrunnen in der Glyphe des »Regenschauers« und »Nieselregens«. Noch verwirrender und faszinierender ist die Vermischung der Eibe und des Schilfs in den Runenzeichen Eihwaz und Algiz, oder die Art, in der die Ansuz-Rune in drei verschiedenen Variationen im Altenglischen Runengedicht erscheint. Kurz, ein einfaches »A = B« ist nicht möglich.

Du könntest damit beginnen, die Bedeutung der Runen zu vergessen. Über die Jahrhunderte hinweg hatte jede Rune mehrere Bedeutungen, von denen wir wahrscheinlich viele heute nicht mehr kennen. Viel wichtiger als die traditionellen Interpretationen sind die Bedeutungen, die die Runen für dich haben. Wenn du einige der Übungen gemacht hast, kann es sein, dass du zu einer Art praktischem Verständnis der Haltung, des Klangs, des Energieflusses usw. gekommen bist. Nun möchte ich dich bitten, die Runenübung mit der Runenweisheit zu verbinden, die in deinem tiefen Geist verborgen ist, sodass die äußeren Formen klar mit den inneren Kraftfeldern der Energie, der Freude, des Verständnisses und der Selbstverwirklichung verbunden werden. Zu diesem Zweck gibt es einige einfache Übungen, die es deinem tiefen Geist ermöglichen, dir zu sagen, wofür jede Rune gut ist.

1. Passive Meditation

Um dich für die Botschaften des tiefen Geistes empfänglicher zu machen, ist ein leichter Trancezustand nötig. Dieser Trancezustand wird oft »Alpha«-Zustand genannt, weil das Gehirn in diesem Zustand die charakteristischen »Alphawellen« produziert. Du kennst diesen Zustand aus deiner Erfahrung, ob es dir bewusst ist oder nicht. Die Alphaebene ist ein bequemer Zustand des Halbschlafs und Halbwachens. Es gibt Dutzende Wege, um in den Alphazustand einzutreten. Die meisten verwenden Entspannung und Wiederholung. Wenn du das noch nie zuvor gemacht hast, empfehle ich dir, dass du einen kompetenten Meditationslehrer aufsuchst oder wie folgt experimentierst:

a) Gehe an einen ruhigen Ort, an dem du ungestört bist.

b) Springe ein paar Minuten herum, mache einige leichte Körperübungen, strecke die Sehnen, kreise mit den Hüften usw. Dies lockert den Körper und erleichtert den Energiefluss und die Entspannung.

c) Lege dich auf den Boden. Ein Bett ist nicht zu empfehlen, da du nicht einschlafen, sondern etwas Wachbewusstsein aufrechterhalten sollst. Du kannst zur Bequemlichkeit eine Decke und ein Kopfkissen

verwenden, und wenn du willst, kannst du ein dünnes Tuch über deine Augen legen.

d) Bewege dich ein wenig, bis sich deine Haltung bequem anfühlt.

e) Jetzt kann es helfen, deinen tiefen Geist um Hilfe zu bitten, einen angenehmen und ruhigen Trancezustand herbeizuführen.

f) Beruhige dich. Erlaube deinem Körper, sich zu entspannen. Die Aufmerksamkeit kann sich durch den Körper bewegen und wird dir sagen, welche Teile angespannt sind. Wenn du solche Spannung bemerkst, verstärke sie (spanne sie mehr an!) und entspanne sie dann. Spanne sie wieder an und entspanne sie. Wenn du dies ein paar Mal machst, wirst du wissen, wie du loslassen musst.

g) Empfinde das Körperbewusstsein in den vier elementaren Reichen:

Erde*: Zuerst kommt... das Reich der Erde... der lebenden Erde... fest und stark... und während du... an die Erde denkst... wie sie dich stützt... kannst du fühlen... wie schwer dein Körper ist... und wie er ruht... ruhig und entspannt... und wie dein Gewicht... auf den Boden drückt... und dein Körper... ist wie die Erde... das Fleisch ist wie Erde... und die Knochen sind wie Stein ... und du spürst dich selbst... wie du in Frieden ruhst... eins mit der Erde... die lebende und friedvolle Erde... die Erde, die du liebst... und mit der du lebst... und während du fühlst... wie bequem... und schwer... dein Körper sein kann... stellst du fest... wie gut es ist... zu ruhen... dich zu entspannen... und dich zu freuen... und du spürst... dass du... in eine tiefe Trance gleitest...*

Wasser*: Und während du gleitest... und schwimmst... erinnerst du dich... an die Flüssigkeiten... in deinem Körper... und in der Welt... die Wasser... die fließen... und zirkulieren... du kannst dich erinnern... an das Fließen... und das flüssige Element... das Wasser... das fließt... in den Flüssen... und Strömen... das Feuchtigkeit spendet... und Nahrung... und da ist Wasser... im Körper... das zirkuliert... und erfrischt... und während du dahin gleitest .. tiefer in die Trance... fühlst du dein Blut... wie es strömt... und fließt... und zirkuliert... und du erkennst... dass die Flüssigkeit... dich durchspült... dass der Puls des Blutes... stetig und gleichbleibend ist... und dass du dich wohl fühlst... in diesem Trancezustand.*

Feuer*: So erreichst du... das Reich des Feuer... es gibt Feuer... in der Sonne... und es gibt Feuer... im Zentrum... der Erde... und da ist Wärme... der Körper ist warm... warm und wohlig... und während er ruht... verteilt sich... die Wärme... durch dich... lebendige Wärme... sanfte Energie... und vielleicht... nimmst du wahr... wie die Wärme... das innere*

Glühen... sich ausbreitet... vom Solarplexus her... vom Herzen... und der Leber... ausstrahlend... eine helle und strahlende... Empfindung des Glühens... der Energie... und Freude... die dich warm hält... und wohlig ... der ganze Körper... ist warm und glühend... du fühlst dich wohl... und die Energie... erhält das System... ganz und gesund... während du tiefer... und tiefer... in die Trance sinkst...

Luft*: Und in... das Reich der Luft... der Wind fließt... wie der Atem fließt... unter dem weiten Himmel... und während du... die Bewegung der Lungen fühlst... und der Atem fließt... aus und ein... aus und ein... wird die Trance tiefer... du fühlst... die sanfte Bewegung... der Lungen... und hörst... wie dein Atem... flüstert... und fließt... wie der Wind... freier Wind... klare Luft... ein offener Himmel... dein Atem fließt... in sanftem Rhythmus... und mit jedem... Einatmen und Ausatmen... wird die Trance tiefer... viel tiefer... und du fühlst dich... wohlig und ruhig... und bereit... den Körper zu verlassen... deinem Körper... geht es gut... das System... arbeitet in Einheit... daher ist dein Geist jetzt frei... den tiefen Geist... wahrzunehmen... und zu spüren... das unbewusste Reich... die Welt... der Geister... und du weißt... und erinnerst dich... dass Trancezustände... angenehm sind... und dass du in deinen Trancezustandkommen kannst... wann immer du willst... weil die Trance leicht ist... und natürlich... und dein tiefer Geist... es liebt... mit dir in Kontakt zu stehen... dass die Trance sein kann... wie ein Nachhausekommen... und dass du lernen kannst... was du eigentlich... immer schon gewusst hast... du bist zu Hause... in dir selbst... und mit den Geistern... bist du ganz.*[1]

Diese Art von Text ist ein Beispiel für Metaphern und Sprachmuster, die nützlich sein können, um den Körper zu beruhigen und eine Trance herbeizuführen. Versuche den Text laut zu lesen um dich mit ihm vertraut zu machen. Die Punkte (...) bezeichnen immer eine Pause, sodass die Worte, die du in einer ruhigen, langsamen und sanften Stimme sprichst, nur sehr wenige sind und du Gelegenheit hast, ruhiger zu werden. Im Idealfall wirst du lernen, in diesem System frei zu sprechen. Wenn du diese Methode der Tranceinduktion erlernst, nimm dir viel Zeit. Wiederhole die Worte mit deiner inneren Stimme, während du auf dem Boden liegst, und versuche zu sehen, was du sagst, zu hören, was du sagst, und zu fühlen, was du sagst. Das Hineingehen in die Trance und das Herauskommen aus ihr solltest du mindestens einen Monat lang täglich üben, bevor du weitermachst. Du wirst bald herausfinden, wie du den

[1] Beachte, welchen Unterschied die Anrede »Du« oder »Ich« in dieser Übung macht.

Prozess verbessern kannst, und die Trance wird dir leicht und natürlich vorkommen. Du wirst schneller vorankommen, wenn du weise genug bist, langsam vorzugehen.

h) Um wieder aus der Trance herauszukommen, versuche etwas wie das Folgende. Erlaube den Worten schneller zu kommen, wenn du das Ende der Trance erreichst:

... und nun... nach dieser Meditation... will ich... zurückkehren... zum Wachbewusstsein... um aufzuwachen... in der Welt... und daher... bedanke ich mich... für diese wertvolle... und belebende Erfahrung... und kehre zurück... mit dem Bewusstsein in den Körper... ich fühle mein Fleisch... und den Fluss des Atems... er wird stärker... der Atemfluss... aus und ein... er nimmt zu... und während der Atem... mehr Luft bringt... fühle ich... dass ich aufwache... dass das Blut... nun schneller fließt... und ich fange an... meinen Körper zu bewegen... strecke meine Arme aus... und strecke meine Beine... fühle... dass ich aufwache... tiefere Atemzüge. ... Aaaah!... Jetzt komme ich an... und wache auf... die Augen öffnen sich... Hallo! Erwache jetzt!

Ich empfehle, dass du deinen Körper bewegst, während du aufwachst, dass du tiefe Atemzüge nimmst, deine Arme und Beine streckst und deine Augen erst öffnest, wenn du wieder wach bist. Setze dich auf, aber bleibe für ein, zwei Augenblicke sitzen. Dies ist aus zwei Gründen wichtig:

Zum einen ist es vernünftig, den Anfang und das Ende deiner Trancen klar und deutlich zu markieren. Dies kann deinem Geist helfen, zu wissen, wann das jeweilige Bewusstsein erwünscht ist. Eine Glocke zu läuten oder in die Hände zu klatschen sind hervorragende Signale dafür. Zum anderen kann es sein, dass du dich so tief entspannst, dass dein Körper einschläft. In diesem Fall sind dein Atemrhythmus und dein Kreislauf langsam, und es ist nicht so gut, allzu schnell aufzuspringen. Vielleicht denkst du, dass dies eine zu komplizierte Art ist, in eine Trance zu gehen. Das stimmt, es gibt einfachere Wege. In einigen Meditationssystemen wird dir einfach ein Schlüsselwort gegeben, normalerweise ein Sanskritwort. Dann setzt du dich hin oder legst dich nieder und wiederholst dein Schlüsselwort mit jedem Atemzug. Während du dies machst, stellst du dir vor, dass du mit jeder Wiederholung tiefer in die Trance gehst.

Ein anderer Weg besteht darin, mit dem Atem zu zählen. Du beginnst mit 100 und zählst langsam rückwärts, bis du bei Null einen guten Trancezustand erreicht hast. Jeder Atemzug ist eine Zahl weniger, als wärst du in einem Aufzug. Diese Methoden sind wunderbar einfach und funktionieren so gut, dass sie bereits von einigen Organisationen

kommerziell ausgenutzt worden sind. Sie neigen aber dazu, den Geist abzustumpfen. Wenn du einmal an sie gewöhnt bist, kann es sein, dass du sie zu leicht findest und deine Aufmerksamkeit abschweift. Die kompliziertere Methode, die oben angegeben ist, ist eine Mischung aus Vier-Elemente-Kosmologie und hypnotischen Sprachmustern. Sie ist sehr flexibel, kann jedem System und Glauben angeglichen werden und führt (mit einiger Übung) zu wesentlich tieferen Trancezuständen als die mechanischeren Methoden. Für eine hervorragende Einführung in Sprachmuster siehe die Arbeiten von Milton Erickson, Richard Bandler und John Grinder. Du solltest einige Zeit darauf verwenden, deinen Körper zu entspannen, bis er sich warm und wohlig anfühlt und der Atem frei fließt, um deine Aufmerksamkeit woandershin lenken zu können. Wenn der Körper entspannt ist, wird er mühelos ruhen und uns freimachen, sodass wir uns mit dem Geist befassen können. Wenn wir unseren Körper ignorieren, indem wir uns nur auf den Geist konzentrieren (was bei den einfachen Methoden geschieht), kann es leicht vorkommen, dass sich der Körper einmischt und uns stört. Andere versuchen dieses Hindernis zu überwinden, indem sie den Körper zwingen völlig bewegungslos zu bleiben. Wenn du diese Methode wählst, kannst du mehrere Monate mit dem frustrierenden Akt zubringen, so bewegungslos wie ein Stein zu werden. Natürlich wird sich der Körper wehren und mit Krämpfen, Zuckungen, Juckreiz und anderen unangenehmen Empfindungen reagieren. Was wirklich gebraucht wird, ist ein bequemer Trancezustand, in dem der Körper leicht ruht und unsere Magie nicht stört. In einer guten Trance passiert dies auf natürliche Weise. Dein tiefer Geist kann das für dich mit Leichtigkeit vollbringen. Er tut es jede Nacht, wenn du einschläfst. Nun müssen wir zu diesem Zweck nicht steif und ruhig wie eine Leiche sein. Wenn wir träumen und schlafen, bewegt sich der Körper ebenfalls von Zeit zu Zeit und braucht diese Bewegungen auch, um sich bequem zu fühlen. Menschen, die sich im Schlaf nicht bewegen, wie komatöse Alkoholiker, leiden unter Taubheit und Lähmung der Glieder, auf denen sie geschlafen haben.

Manchmal werden sich die Muskeln spannen oder ein wenig zucken, und dies ist ganz in Ordnung. Wenn daher dein Körper Bewegung braucht, wenn du in Trance bist, ist das in Ordnung, und es ist viel besser, dies zuzulassen, als Energie und Anstrengung aufzuwenden, um es zu verhindern. Es ist besser, sich zu kratzen, und der Juckreiz ist vorbei, als Minuten darauf zu verschwenden, ihn zu ignorieren oder zu bekämpfen. Diese Worte sind — mit einem freundlichen Lächeln — an alle Anhänger

obskurer Yogasysteme gerichtet, denen gelehrt wurde, dass die »echten« Trancen nur stattfinden, wenn der Yogi steif wie eine Leiche stundenlang bewegungslos in irgendeiner bizarren Haltung sitzt. Nun kann dies an sich eine beeindruckende Vorstellung sein, oder vielleicht passiert es als Nebeneffekt, wenn der Geist mit etwas anderem beschäftigt ist. Es ist aber nicht unumgänglich notwendig. Wenn sich der Körper bequem fühlt und ruhig ist, was in einer natürlichen Position auf dem Boden leichter ist als in irgendeinem verkrampften Asana, wird er uns nicht stören. Der fortgeschrittene Trancemagier sollte in der Lage sein, in jeder bequemen Haltung in eine tiefe und angenehme Trance einzutreten, ebenso wie beim Tanzen, Laufen oder Sieden.

2. Runenmeditation

Dies ist ziemlich einfach. Wenn du tief und bequem in deiner Trance bist, stelle dir eine der Runen vor. Du kannst dir vorstellen, wie sie in Linien aus Licht erstrahlt. Wenn du dies zu schwierig findest, versuche die Vision mit dem Tastsinn zu unterstützen — Wie fühlt sich dieses Zeichen an? Oder mit Klang— Kannst du den Runennamen hören? Einige finden es leichter, sich die Rune als festes Objekt vorzustellen (z. B. aus Holz geschnitzt), während sich andere vorstellen, dass sie ihren Namen singen, um die Vision in Gang zu bringen. Wenn du dir Aussehen, Empfindung und Klang zugleich vorstellst, wirst du eine starke Repräsentation erhalten. Wenn du dich auf die Rune konzentrierst, beobachte alle Ideen, die aufsteigen. Für jene, die das schwierig finden, sind hier ein paar Hinweise:

Und während ich schwebe... in dieser Trance... nehme ich... die Gestalt der Rune wahr... klar und lebendig... und ich sehe... ihre Form... in Linien aus Licht... und während ich das Bild von — sehe... kann ich mich selbst hören... wie ich ihren Namen vibriere... der Ruf schallt hinaus... und ich kann fühlen... dass die Vision... stark ist... und die Kraft... fließt durch das Zeichen... und stellt den Kontakt her... sodass der tiefe Geist weiß... worum ich bitte... und mir... die Natur... der Rune... enthüllt... und zeigt... was ich weiß... tief in mir... steigen Visionen auf... Träume steigen auf... und während ich mich... auf die - Rune konzentriere... entfaltet sich ihre Bedeutung... sodass ich sehen kann... und hören kann... und fühlen kann... dass ich sie er kennen kann... und mich erinnern kann... dass es Botschaften gibt... in jeder Rune... und wichtige Einsichten... und ich bitte den tiefen Geist... sie mir jetzt zu enthüllen ...

Andere verwenden einen Vorhang. Sie gehen mehrere Male in Trance um einen Vorhang aufzubauen (d. h. zu imaginieren). Sie sehen ihn, fühlen ihn, hören den Stoff und lassen die Vision real werden. Sobald der Vorhang gut aufgebaut und leicht zu imaginieren ist, zeichnen sie die Runenform darauf, vibrieren den Namen und fühlen die Energie. Wenn die Rune deutlich ausgeprägt ist, öffnen sie den Vorhang und beobachten, was dahinter erscheint. Wenn die Vision vorbei ist, schließen sie den Vorhang wieder, löschen die Rune aus, bedanken sich und kehren zur Welt des Wachbewusstseins zurück. Vielleicht gefällt dir die Idee eines Vorhangs nicht. In diesem Fall versuche es mit einer Tür. Andere verbringen eine Woche damit, sich einen Spiegel oder Teich vorzustellen. Wenn die Vorstellung real ist, projizieren sie die Rune in seine Tiefe und beobachten, was herauskommt.

Vielleicht waren die Visionen direkt durch die Rune inspiriert, dann kannst du dir selbst gratulieren. Vielleicht hatten sie Unterbrechungen durch Helja-weiß-welche Ideen und Erinnerungen. Diese Methode ist passiv und du bist offen alles Mögliche zu empfangen. Wenn die Dinge, die aufsteigen, nicht mit der Rune in Verbindung zu stehen scheinen, konzentriere dich auf die Runenform, ihren Klang und ihre Energie. Wenn du dies gut machst, wird die Kraft der Rune unerwünschte Ideen bannen. Bitte beachte, dass es nicht die Aufgabe unseres bewussten Geistes ist, zu entscheiden, was passt und was verbannt werden sollte. Die Runenkraft wird dies entscheiden und ein Feld erschaffen, das alle fremden Elemente hinauswirft. Einige der Visionen können schockierend sein. Wenn dir Teiwaz z. B. Visionen der Krise und des Blutvergießens bringt, kann dies unangenehm sein, aber es wird sicher passen. Du bist in Trance, um etwas Neues von deinem tiefen Geist zu lernen, und was dein Ego dazu sagt, ist unwichtig. Wenn du die Gültigkeit deiner Vision anzweifelst, konzentriere dich auf die Rune. Wenn du für eine Weile mit den Runen in diesem Zustand gearbeitet hast, kannst du lernen, wie man Runenbotschaften auch im Wachbewusstsein empfangen kann. Dies ist eine Sache der Übung. Rechne nicht mit sofortigen Ergebnissen; die inneren Sinne müssen erst entwickelt werden. Du kannst diese Methode verwenden, wenn du mit einem Partner arbeiten willst. Lege dich hin, entspanne dich und beruhige dich, bis du eine gute Trance entwickelst. Vielleicht kann dich dein Partner durch Sprechen in Trance bringen oder dir lange Geschichten über alte Wälder und die ursprünglichen Legemuster der Runen erzählen, die sich überall enthüllen. Wenn du bequem und tief in Trance bist, fragt dein Partner deinen tiefen Geist, welche

Rune er enthüllen will. Du wartest, bis du eine Antwort bekommst. Dann sage deinem Partner, welche Rune du gewählt hast - stelle sicher, dass ihr beide wisst, von welcher ihr sprecht. Wenn nötig beschreibe ihre Gestalt und ihren Namen. Als nächstes nimmt dein Partner die Stellung ein und singt, vibriert oder flüstert den Runennamen einige Male. Stimme dich auf den Klang und die Empfindungen ein. Welche Ideen tauchen auf? Jetzt erdet dein Partner die Energie und setzt sich hin um zu warten. Die Erfahrung zeigt, dass es unbequem ist, eine gegebene Runenstellung solange weiter zu halten, wie die andere Person braucht, um etwas über die Rune zu lernen. Lerne einfach weiter von der Rune, bis du zufrieden bist. Wenn du bereit bist, signalisiere dies deinem Partner, der dann deinen tiefen Geist bitten kann, eine andere Rune auszuwählen. Diese Methode hat den Vorteil, dass es der tiefe Geist ist, nicht der bewusste Geist, der die Rune auswählt und die Vision anbietet. Auf diese Weise vermeidet man Konflikte und es kann tatsächlich passieren, dass dem tiefen Geist die Zusammenarbeit so gut gefällt, dass es ein Problem werden kann, aus den vielen Runen eine auszuwählen, die du zuerst erkunden willst.

3. Astralprojektion

Nun kommen wir zu den wahren Leckerbissen. Die letzte Methode war im Wesentlichen passiv. Es stimmt, du hast aktiv einen Trancezustand herbeigeführt, und es stimmt, du hast aktiv eine Runenform, einen Klang und ein Gefühl beschworen, aber alles was dabei herauskam, war eine Sache des Empfangens. Eine aktive Alternative ist die altehrwürdige Methode der Astralprojektion. Beginne mit einem offenen Geist. Vielleicht hast du vorher schon über Astralprojektion gelesen. Das meiste, was du darüber gelesen hast, wird zweifelhafter Müll gewesen sein, der in feiner esoterischer Prosa Dinge beschreibt, von denen die Autoren keine direkte Erfahrung hatten. Wenn du erwartest, dass die Astralprojektion dem gleicht, was auf Gerüchten und Hörensagen beruht, stehen dir einige Enttäuschungen bevor. Dies ist es, was mir passiert ist. Einige Autoren sagen, dass sich in der Astralprojektion die »Seele völlig außerhalb des Körpers befindet«, vielleicht sogar mit ihm durch eine »Silberschnur« verbunden ist. In meiner jugendlichen Begeisterung versuchte ich mehr als 250 Mal in verschiedenen Trancezuständen »völlig aus meinem Körper« zu gelangen, was einfach nicht funktionierte. Heute weiß ich, dass die »außerkörperliche Erfahrung« eine Metapher ist.

Wir brauchen nicht »außerhalb« des Körpers zu sein. Es reicht genauso gut, den Körper nicht zu bemerken oder ihn in der Übung zu vergessen, während unsere Aufmerksamkeit in andere Bereiche vordringt. Die »Astralebene« ist ein Begriff für das Land der Träume und der Vorstellung. Dies ist kein wirkliches Land, es nicht einmal ein Ort, sondern ein Bewusstseinszustand. Dieser Bewusstseinszustand ist, wie alles andere, eine Funktion des Geistes. Wir müssen nicht »den Körper verlassen«, um mit ihr Kontakt zu kommen, da sie kein physischer Ort ist, an den man gehen kann. Während wir uns der astralen Welt bewusster werden, werden wir mehr und mehr dazu neigen, unseren Körper zu vergessen oder nicht zu beachten. Vielleicht wird unsere Aufmerksamkeit in beiden Reichen funktionieren oder vielleicht wirst du bemerken, dass sich dein Körper bewegt oder von Zeit zu Zeit eine Anpassung der Haltung verlangt.

Traditionelle Okkultisten würden eine Teilung der Empfindungsfähigkeit verlangen, die entweder auf Körper oder Geist bezogen ist. Diese dumme Idee bewirkte an die 250 Fehlschläge, weil ich so bemüht war, vollkommen »außerhalb« meines Körpers zu sein, dass meine Anstrengung dazu führte, die Körperbewusstheit zu erhöhen, was dann seinerseits die astrale, d. h. vorgestellte Bewusstheit störte. Wenn ich die Forderung nach einer vollen Trennung ignoriert hätte, wäre die Reise viel leichter gegangen und bald wäre ich an der Astralwelt so interessiert gewesen, dass der Körper ohnehin vergessen worden wäre. Dies geschieht, wenn wir versuchen, etwas zu lernen, und erwarten, dass unsere Erfahrung mit staubigem alten Dogma einhergeht. Andere Autoritäten behaupten, dass der Körper während der Astralprojektion kalt und steif wie ein Brett wird, was der Beweis dafür ist, dass wir »wirklich draußen« sind. Wenn dies passiert, würde ich es eher als Nebeneffekt betrachten. Jede introvertierte Trance neigt dazu, solche Effekte hervorzubringen, wenn man sich für eine Stunde in ihr befindet.

Es gibt jedoch auch Menschen, die während der Astralprojektion sehr aktiv sind, was für viele Schamanen, besonders jene aus Nepal, gilt. Wenn sie auf der Suche nach einem Geist oder der verlorenen Seele eines Klienten sind, oder zur Selbsterforschung »in die Unterwelt reisen«, fliegen diese Zauberer, anders als in der verbreiteten Vorstellung, durch die Astralebene, während ihre Körper sitzen bleiben. Viele schlagen einen schnellen Rhythmus auf ihrer Trommel, während sie reisen. Und einige schaffen es, gleichzeitig einen Bericht der Reise zu singen. Wenn Dinge geschehen, kann ihr Körper schwanken, sich schütteln oder herum-

zucken, dann brechen sie zusammen und liegen bewegungslos da, bis sie wieder aufspringen, um mit der Arbeit weiterzumachen. Dies ist ein schlagender Beweis, dass die Astralprojektion nicht unbedingt eine volle Trennung von Körper und Geist erfordert und in zahlreichen Zwischenstadien gearbeitet werden kann.

Der entscheidende Faktor in der Astralprojektion ist der, dass sich deine Aufmerksamkeit zum größten Teil ins Traumland bewegt. Wenn du dein Körperbewusstseins zu einem gewissen Teil beibehältst, ist das in Ordnung, und manchmal kann es sogar nützlich sein, wenn du trommeln oder während des Vorgangs sprechen willst. Die »Silberschnur«, die in der theosophischen Literatur so beliebt ist, ist eine andere Metapher. Einige Leute stellen sich gerne vor, dass sie mit ihrem physischen Körper in Verbindung bleiben, und deshalb imaginieren sie eine silberne Sicherungsschnur. Einige sagen, dass der Astralkörper, d. h. dein Körper der Imagination, wie dein physischer Körper aussehen muss. Das ist ebenfalls Unsinn. Die Astralebene ist eine Repräsentation des tiefen Geistes in Begriffen der Vorstellungskraft. Die Welten, die du wahrnimmst, sind imaginär, und der Körper, den du auf der Reise bewohnst, ist ebenso imaginär. In einigen Welten (oder »Teilen deines tiefen Geistes«) kann eine menschliche Form eine ernstliche Behinderung sein.

In der Ynglinga-Saga wird uns erzählt:

> Odin konnte seine Gestalt verändern;
> Sein Körper ruhte wie im Schlaf oder Tod,
> Doch wurde er zu einem Vogel oder wilden Tier,
> Zu einem Fisch oder einer Schlange,
> Um augenblicklich in andere Länder zu reisen,
> In seinem eigenen Interesse oder dem anderer Leute.

In einigen dunkleren Bereichen der Astralwelt kann es nützlich sein, sich in Tiergeister oder irgendeinen formlosen Zustand des Nichtseins zu verwandeln. Eine allgemeine maatische Metapher ist, »sich in eine schwarze Flamme der Leere zu verwandeln«, was Wunder wirkt, wenn du dich nicht als Ding betrachtest, sondern als Abwesenheit. In anderen Reichen des Chaos besteht der Modus der Integration darin, zu dem Wesen zu werden, dem du begegnest.

Eine weitere Fehleinschätzung besagt, dass die Astralprojektion schwierig ist. Es stimmt zwar, dass bestimmte Teile der Astralwelt (oder des tiefen Geistes) schwer zu erreichen sind, aber das gilt bestimmt nicht für alle. Ich möchte dazu ein nicht-okkultes Beispiel anführen. In der

modernen Psychotherapie gibt es eine Schule der Astralprojektion, die »Katathymes Bilderleben« genannt wird und von H. Leuner als eine Form der aktiven Imagination oder des Tagträumens entwickelt wurde. Zuerst wird dem Klienten gestattet, sich bequem hinzusetzen oder zu legen. Der Therapeut kann einige Hilfestellungen geben, sodass sich der Klient gut entspannt. Wenn dies erreicht ist — und es braucht keine tiefe Trance zu sein — bittet der Therapeut den Klienten, sich eine Wiese vorzustellen. Welche Art von Wiese? Wenn du an eine Wiese denkst, wird es nicht dieselbe Wiese sein, an die ich denke. Sie kann eine große oder eine kleine Wiese sein, eine Wiese mit Blumen oder vielleicht eine Wiese mit hohem Gras. Es kann Tiere darauf geben oder auch nicht, sie kann gesund sein oder spärlich wachsen, sie kann sich auf den Hängen eines Berges befin den oder nur ein winziger Rasen in einem Vorgarten sein. All dies wird dem Klienten überlassen.

Jetzt wird der Klient gebeten, die Wiese zu beschreiben, zu sagen, was gesehen, gefühlt oder gehört wird, und im Prozess der Beschreibung wird die Wiese meist fester und realer. Dasselbe passiert, wenn der Schamane die »Unter- oder Oberwelt« beschreibt, während er reist. Dann bittet der Therapeut den Klienten, sich auf der Wiese herumzubewegen, mehr von ihr zu entdecken, und bald ist der Klient damit beschäftigt, durch seine Imagination zu laufen als wäre es die materielle Welt. Da das Katathyme Bilderleben ein therapeutischer Prozess ist, werden wir nicht überrascht sein, dass viele Klienten auf Schwierigkeiten treffen. Einige nehmen ihre Wiese verschmutzt, eingezäunt oder krank wahr. Und wenn sie auf solche Schwierigkeiten treffen, ist es ein Teil der Therapie, dafür Lösungen zu finden, z. B. das Gartentor zu öffnen. Der Therapeut sollte keine Anweisungen geben. Der Klient muss die Lösung finden, und wenn die Gesundheit innen wiederhergestellt ist, wird dasselbe mit der Außenwelt geschehen. Diese Methode umfasst eine Anzahl von Reisen in verschiedene Umgebungen. Die Wiese ist nur die einleitende Erfahrung. Andere therapeutische Reisen beinhalten: »Folge einem Fluss zum Meer«, »Besteige einen hohen Berg«, »Komme von einem hohen Berg herab«, »Finde ein Haus und erkunde es«, »Gehe zum Rand eines Waldes«. Wenn der Patient diese psychoaktiven Umgebungen erkundet, erlebt er aktiv Teile seines Geistes, die normalerweise unbewusst sind. Wenn z. B. der Strom blockiert ist, hat der Klient die Chance, das Hindernis aus dem Weg zu räumen, was dem tiefen Geist eine mächtige Botschaft gibt. Bergsteigen ist wunderbar geeignet, um etwas über Zielstrebigkeit und Selbsteinschätzung zu erfahren. Im Haus können

vergessene Schätze gefunden werden und am Waldrand können zwielichtige Bewohner erscheinen.

Fortgeschrittenere Reisen beinhalten Begegnungen mit Tieren, archetypischen Figuren, Höhlen und Sumpflöchern. Bitte behalte im Sinn, dass das Obige eine Therapie ist, keine Analyse. Der Therapeut dient dazu, einen Bewusstseinszustand hervorzurufen, in dem der Klient direkt mit dem tiefen Geist Kontakt aufnehmen und mit ihm kommunizieren kann, indem er das Medium der Vorstellungskraft benutzt. Je weniger der Therapeut sich einmischt, desto besser. Es ist eine seltsame Tatsache, dass Leute, die für einige Zeit Katathymes Bilderleben oder kurz KB praktizieren, auf ihren Reisen Personen oder Wesen begegnen, die sie führen, sie beschützen oder ihnen helfen. Solche Figuren sind oft Sprecher oder Botschafter verschiedener Teile des tiefen Geistes. Dasselbe geschieht im Schamanismus, wenn die Schamanen in die Unterwelt fliegen, um ihre Götter und Geister in dieser Umgebung zu treffen.

Was lernen wir vom KB? Dass es möglich und manchmal effektiver ist, in der astralen und der physischen Welt gleichzeitig zu funktionieren, um in der Imagination zu reisen und zugleich davon zu sprechen; dass Astralprojektion leichter und natürlicher sein kann, als viele »okkulte Autoritäten« es gerne hätten; und dass die astrale Umgebung mit dem Bewusstsein übereinstimmt. In der Astralprojektion kommunizieren wir mit unserem tiefen Geist und durch diese Interaktion verändern sich bestimmte Wirkungen. Hier ist eine grundlegende Struktur für die Astralprojektion:

a) Gehe in Trance. Verwende eine Methode, mit der du dich wohl fühlst. Wenn du dich hinlegst und tief entspannst, löst sich die Außenwelt auf (d. h. du ignorierst und vergisst sie), während du dich mit dem Körperbewusstsein verbindest. Löse alle Spannung auf, reguliere deine Haltung, atme langsam usw., bis du eine angenehme und tiefe Trance erreichst.

b) Wenn die Trance tief genug ist, ist der Körper frei, für sich selbst zu sorgen, und unsere Aufmerksamkeit ist frei, woandershin zu gehen. Dies bedeutet, dass du das Körperbewusstsein dissoziierst und dich mit dem astralen Bewusstsein, d. h. der Vorstellungskraft, verbindest. Einige tun dies, indem sie sich vorstellen, dass sie außerhalb ihres Körpers sind und ihn, wie unscharf auch immer, auf dem Boden liegen sehen.

c) Jetzt stellst du dir eine Tür, ein Tor, einen Vorhang, einen Tunnel, ein Loch oder eine Öffnung vor, die dein Eingang in die astrale Welt sein wird. Wenn dein Bild klar und lebendig ist, stellst du dir vor, dass du

hindurchgehst und die Öffnung oder das Tor von der anderen Seite schließt. Dies dissoziiert den größten Teil deines Körperbewusstseins und verbindet dich mit dem astralen Bewusstsein.

d) Nun folgst du dem Gang, der sich ändern kann, während du ihm folgst, bis du bei einer anderen Tür oder einem Tor, vorzugsweise der Astralwelt, die du besuchen willst, ankommst. Die »Übergangserfahrung« ist wichtig, weil sie dir die Gelegenheit gibt, dich besser an das astrale Bewusstsein der Reiche anzupassen, die für dich normalerweise unbewusst sind. Wenn nötig, bietet dir der Übergang gute Gelegenheiten deinen Körper zu wechseln.

e) Du öffnest die neue Tür und gehst durch sie in eine magische Welt. Wenn du dich umdrehst und die Tür hinter dir schießt, wird die Übergangswirklichkeit dissoziiert. Wenn du dich auf die neue Welt einstimmst, verbindest du dich mit ihr. Nun kannst du mit der Erkundung beginnen.

f) Die Rückkehr in den Körper geht normalerweise so vor sich, dass du denselben Weg zurückgehst. Mit Erfahrung kannst du Abkürzungen benutzen oder finden, oder dich in ein Tier verwandeln, das sehr schnell fliegt. Achte darauf, dass du alle Türen hinter dir schließt.

Nun hoffe ich, dass du es kaum erwarten kannst das Ganze sofort und auf der Stelle auszuprobieren. Natürlich kann ich dir nicht genau sagen, was und wie du es machen sollst, da du eine Person mit einzigartigen Talenten und Fehlern bist. Ich weiß nicht, welche Symbole dich in Bewegung bringen oder wie du am besten den Übergang vom Körperbewusstsein in die Imagination schaffst. Du wirst experimentieren müssen, um es herauszufinden. Wenn es jedoch hilft, kann ich beschreiben, wie ich in die Runenwelten reise. Erwarte nicht, dass deine Erfahrung genauso ist wie meine. Normalerweise (nicht immer) fange ich an, indem ich einen magischen Kreis auf dem Boden auslege (indem ich ein Stück Seil verwende), was hilft, einen großen Teil des Alltagsbewusstseins und der Außenwelt zu dissoziieren. Im Kreis mache ich ein kleines Ritual, das Gebete, Gesten und freies Singen in Chaossprache beinhaltet. Dann vibriere ich die Rune, die ich auf der Reise erkunden möchte und nehme ihre Stellung ein. Als nächstes lege ich mich auf den Boden, entspanne meinen Körper und gehe in Trance, sehr ähnlich, wie es in der ersten Übung dieses Kapitels beschrieben wurde.

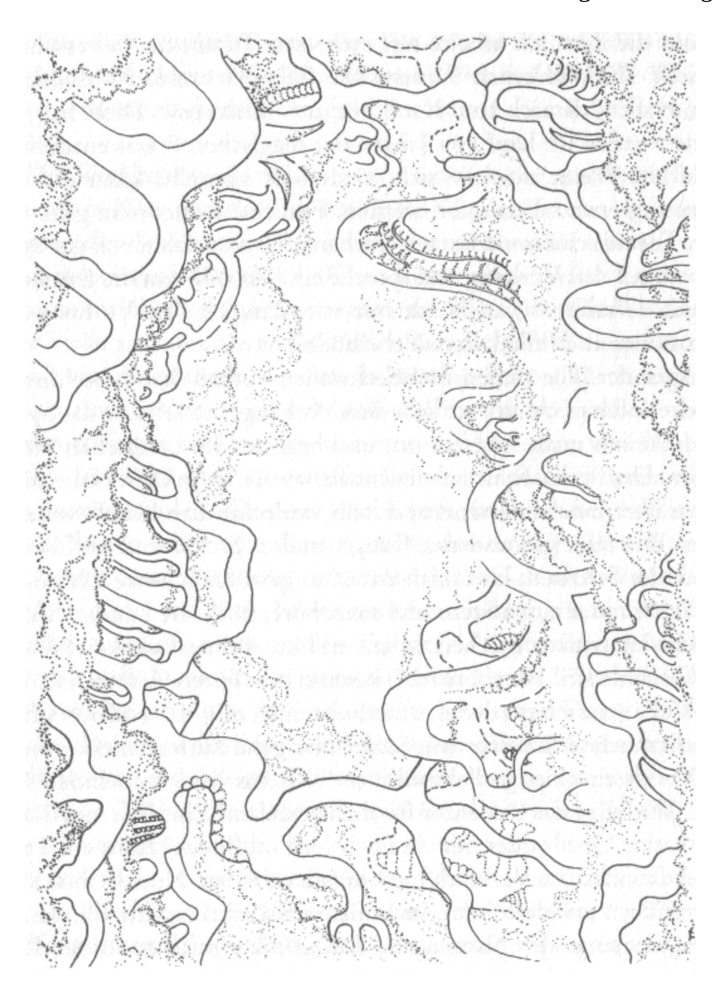
Ich verwende nicht immer dieselbe Methode, da dies die Übung langweilig machen würde, sondern ich versuche Variationen. Wenn sich mein Körper ziemlich wohl fühlt, schwer, warm, entspannt und der Atem

leicht und langsam fließt, stelle ich mir vor, dass ich außerhalb von ihm bin. Manchmal stelle ich mir vor, dass ich wie eine Wolke hinausschwebe, dass ich seitwärts aus ihm herausrolle oder dass ich einfach aufstehe und in der Luft stehe. Der Körper, den ich auf dem Boden sehe, ist eine imaginäre Vision meiner selbst im Kreis. An diesem Punkt ist es keine klare Vision, weil die Vorstellung noch nicht fest genug ist und es auch nicht zu sein braucht. Manchmal bemerke ich, wie meine Aufmerksamkeit sehr schnell von Körper (Boden) zu Körper (Imagination) und zurück springt. In diesem Stadium ist es wichtig, ruhig zu bleiben und sanft und langsam zu gehen. Erwarte nicht, dass du ganz »außerhalb« sein wirst oder das Körperbewusstsein völlig aufgelöst wird. Stattdessen konzentriere dich auf die Tür. Ich arbeite mit mehreren Türen, die in verschiedene magische Wirklichkeiten führen, wie Tempelräume, Kulthöhlen der Alten Wesen, Hallen, die sich zum Nachthimmel öffnen usw. Diese magischen Räume wurden im Lauf von Jahren der magischen Praxis entdeckt und entwickelt. Wenn man sie sich wiederholt vorstellt, kann die astrale Umgebung erstaunlich stabil werden. Für eine Runenreise gehe ich zu einem Tor mit einem schwarzen Vorhang. Dann zeichne ich das Symbol in Linien auf den Vorhang und spreche ein Wort. Wenn das Symbol klar und gut definiert ist, stelle ich mir vor, dass ich den Vorhang öffne. Willkommen in Niflhel, der »Nebelhölle«!

Hinter der Tür ziehen Nebelschwaden vorbei. Ich gehe hindurch, dann drehe ich mich um, schließe den Vorhang und zeichne das Symbol. Jetzt drehe ich mich langsam um und beginne die Landschaft wahrzunehmen. Der Boden fühlt sich feucht an, wie die kalte Luft. Nebelschleier geistern über eine verlassene und halb verdeckte Landschaft voller verdrehter Wurzeln, gewundener Gänge, uralter Steine und im Zwielicht wandelnder Schatten. Um mich daran zu gewöhnen, setze ich mich auf eine Wurzel oder einen Stein und sehe, höre, fühle die Landschaft. Dies wird die Vision klarer machen. Meine erhöhte Aufmerksamkeit (Was sehe ich? Was fühle ich? Was höre ich?) bewirkt eine festere Assoziation. Nach einer Weile gehe ich spazieren, unterhalte mich mit Helja oder Nidhöggr, vielleicht mache ich auch etwas Magie und gehe dann zu meiner Runentür. Dies ist eine riesige Felswand, die sich aus dem wirbelnden Nebel erhebt. Wie wird das Runentor für dich aussehen? Eine Tür, ein Tunnel, ein Tor, eine Quelle oder nur ein Fuchsloch im Boden? Es ist ein Teil des Spaßes, die richtigen Verbindungen herauszufinden. Nun zeichne ich das Runenzeichen auf den Stein, in Linien aus Licht, nehme die passende Haltung an, singe den Namen und konzentriere mich auf dieses Rufen,

bis ich wahrnehme, dass die Idee Kontakt hergestellt hat und die richtige Welt hinter dem Stein liegt. Dann springe ich in das Runenzeichen, werde herumgewirbelt und finde mich woanders wieder. Dies ist ein anderer entscheidender Augenblick. Zuerst sehe ich mir das Tor an, durch das ich gekommen bin. Es kann von der anderen Seite ein wenig anders aussehen. Ich zeichne die Rune darauf und singe ihren Namen.

Dann erweitere ich die Vision. Ich sehe mir den Boden unter mir an und den Rahmen des Tores, in den es gesetzt ist. Dann drehe ich mich langsam um und setze mich wieder hin. Ich lasse mir Zeit, mich auf die neue Welt einzustimmen. Vielleicht ist die Vision anfangs ein wenig



unklar. Sie wird jedoch dichter werden, je mehr Aufmerksamkeit ich ihr schenke. Wenn das nicht geschieht, nehme ich die passende Haltung ein, vibriere den Runennamen und benutze ihre Energie, um die Vision zu verstärken. Dann beginne ich herumzugehen und die neue Welt zu erkunden. In gewisser Weise werden alle Aspekte meiner Erfahrung die Natur des Runenbewusstseins beschreiben, die Umgebung und Atmosphäre werden die innere Bedeutung der Rune reflektieren, und so werden es alle Lebensformen tun, denen ich begegne.

Oft genug sind Runenreisen sehr lebhafte Erfahrungen. Wir sind nicht als Beobachter dort, sondern müssen handeln, Veränderungen bewirken, agieren und kommunizieren, sodass die Entdeckungsreise einer Initiation gleichkommt. Einige der Wesen des Reiches können uns Zaubertechniken oder besondere Anwendungen jedes Runenzeichens lehren. Du solltest nicht erwarten, dass diese Wesenheiten gute Manieren haben. Es gibt viele seltsame Kreaturen in der Astralwelt. Einige davon können freundlich sein, aber manche werden es bestimmt nicht sein. Es kann vorkommen, dass du betrogen oder angegriffen wirst, wenn du nicht vorsichtig bist. Einige dieser Wesen werden dich prüfen, dich herausfordern und dich zu beherrschen versuchen. Im Gegenzug solltest du alle Wesen prüfen, denen du begegnest. Blindes Vertrauen ist auf der Astralebene tödlich, da es viel zu leicht ist, sich selbst zu täuschen, sich in Wunschdenken zu baden oder dem Ego mit einem gefährlichen »Oh, wie gut ich das mache« zu schmeicheln.

Nehmen wir an, du triffst einen wütenden Riesen, der die Kommunikation beginnt, indem er eine große Axt gegen dich erhebt. Du würdest nur Zeit verschwenden, wenn du sagst: »Hallo! Ich weiß, dass du nur Vorstellung bist!« Das gleiche gilt nämlich auch für dich, was bedeutet, dass der Riese real genug ist und dass du besser handelst, am besten schnell. Dies ist die richtige Zeit zum Verwandeln der Gestalt. Du kannst z. B. wachsen oder dich in ein wildes Tier verwandeln, oder mit deinem magischen Schwert eine Trennlinie ziehen. Oder vielleicht zeichnest du Runen in die Luft und intonierst ihren Namen. Ich weiß nicht, was funktionieren wird — wage zu experimentieren. Einige Magier machen es so, dass sie ein heiliges Symbol in die Luft zeichnen und ein heiliges Wort sprechen. Du wirst gut daran tun, ein Zeichen und Wort zu verwenden, das für dich eine Menge bedeutet. In vielen Fällen werden feindliche Wesen durch diese Handlung gebannt oder zumindest gezwungen, sich freundlicher zu benehmen. Das Ziehen des Runenzeichens wird dir Aurschluss über die Natur des Wesens geben. Wenn es ein echter Bewoh-

ner dieses Reiches ist, wird die Rune die Vision klarer machen. Wenn es das nicht ist, wird das Zeichen es bannen. Du kannst die Natur jedes Astralwesens erkennen, indem du es mit einem Zeichen, einem Wort, einer Geste konfrontierst, die für deine Magie wesentlich sind. Wenn es die Energie akzeptiert, befindet es sich wahrscheinlich in Harmonie damit. Wenn es die Miene verzieht oder versucht zu entkommen, kann es dir nicht nützen.

Es gibt Leute, die glauben, dass wir allem vertrauen sollten, dem wir auf der Astralebene begegnen. Einige sagen, dass das Prüfen nicht höflich ist und die Geister nur verärgert. Ich stimme damit nicht überein. Leute, die jedem Produkt der Imagination blind vertrauen, das ihnen über den Weg läuft, haben keine Möglichkeit zu unterschieden, was ein echter Ausdruck des tiefen Geistes und was eine Kreatur ist, die durch das Bedürfnis des Ego geschaffen wurde, sich selbst wichtig zu fühlen. Wenn dir eine beliebige Wesenheit schmeichelt, sei vorsichtig. Nema drückt diesen Punkt sehr gut aus:

> Wieder ist zur Vorsicht geraten. Das Fließende der Astralebenen macht die richtige Prüfung der Erfahrung schwieriger. Man muss in der Lage sein, die Natur von Wesenheiten zu erkennen, während man ihnen begegnet. Unsere Verbündeten sind nicht durch die Anwesenheit eines Diamantschilds um die Aura beleidigt; wie alle überlebenden Lebewesen haben sie ihre eigene Rüstung.
>
> Es gibt eine einfache Methode der »Feldanalyse«, um die Natur eines Astralwesens zu bestimmen. Da Yesod Tiphareth reflektiert, besteht der Prozess darin, die Essenz der Sonne des Falken und die negative Strahlung der schwarzen Flamme auszustrahlen. Die Verbündeten werden sich der Strahlung in tonalen oder harmonischen Frequenzen angleichen; fremde Wesen werden fliehen oder zu Bewegungslosigkeit erstarren. Die Strahlung kann erzeugt werden, indem man sich eine Sonnenkugel vorstellt, die das Auge des Horus zeigt, und eine schwarze Flamme, die mit Sternen besetzt ist. Vibriere das Mantra »Lutis Nitra« und dein Astralkörper wird die visualisierte Strahlung aussenden.
>
> Cincinnati Journal of Ceremonial Magick, Vol. l, No. 5

Diese besondere Technik verwendet das System der Maat-Magie. Ersetze die Worte und Symbole durch solche deiner eigenen Tradition, wenn sie dir mehr bedeuten.

Um von der Runenwelt zum Körper zurückzukehren wählt man normalerweise denselben Weg. Ich stelle sicher, dass ich mich für die Erfahrung bedanke, die Türen hinter mir gut schließe und ins Fleisch

zurückkehre. Oft braucht es einige Zeit, meinen Körper zu wecken, den Kreislauf anzuregen und aufzustehen. Dann singe ich normalerweise ein wenig, bevor ich die Arbeit beende, den Kreis öffne und die Reise aufschreibe. Ein Tagebuch zu führen wird dir helfen, die Erinnerung lebendig und klar zu halten. Wenn du diese oder eine ähnliche Methode verwendest, kannst du jedes Symbol oder Zeichen, jede Glyphe oder Sigil, die dir gefällt, erkunden. Du musst nicht wissen, wozu sie gut sind: Der tiefe Geist wird es dir sagen, indem er eine vollständige magische Welt daraus erschafft. Tatsächlich ist es ein Test für Neophyten, in ein unbekanntes Symbol zu reisen. Dieses Buch dürfte Hunderte davon enthalten. Für die Runenmagie rate ich dir, dass du jede Rune mindestens drei Mal besuchst und dir über den Vorgang gute Aufzeichnungen machst. Du wirst feststellen, dass die Reise mit jedem Versuch leichter wird. Auf meinem üblichen Weg in die Runenwelten benutze ich gern Niflheim als »Übergang« oder »Zwischenzustand«. Dies könnte auch für dich geeignet sein (wenn du einmal an die Freuden und Schrecken dieses Ortes gewöhnt bist), aber wahrscheinlich ist es das nicht. Ich schlage dir vor, du bittest dein Tiefenselbst, einige Symbole auszuwählen, und versuchst es mit ihnen, denn wer weiß, zu welcher Stufe des Bewusstseins sie führen? Vielleicht findest du, dass manche Welten leichter zu besuchen sind und andere schwieriger. Dies würde darauf hinweisen, dass du mit den ersteren Welten in Einklang stehst. Es würde dir auch sagen, dass du den anderen Welten mehr Aufmerksamkeit schenken solltest. Vielleicht brauchen einige dieser Welten mehr Anstrengung oder vielleicht musst du dich mit ihnen (und den Teilen des Geistes, die sie repräsentieren) mehr auseinandersetzen. Einige Welten können Heilung oder Transformation benötigen, und vielleicht auch du. Es ist ein Teil der Freude an solchen »Reisen in die Geistvision«, dass sie die Strukturen deines Bewusstseins verändern können.

Der Runenbegleiter

Wie dieses Nachschlagewerk zu verwenden ist

Jede Rune wird in einem eigenen Abschnitt vorgestellt, in dem die Runengedichte sowie die Namen und Variationen der Zeichen enthalten sind. Diesem Teil vorangestellt ist mein eigener Kommentar, der in freier Art auf den verschiedenen Wortwurzeln, ausgewählter Ethnologie und bis zu einem gewissen Grad meinen eigenen Visionen beruht. Ich habe versucht, meine eigenen Ideen im Hintergrund zu halten. Dennoch haben sie die Auswahl möglicher Wortwurzeln und Symbole beeinflusst. Ich bitte den Leser, ihnen nicht blind zu vertrauen, sondern unabhängige Forschungen zu betreiben. Ich bin kein Linguist, sodass es in der Etymo-logie wahrscheinlich auch einige Fehlinterpretationen geben kann. Wenn du es besser weißt, schreibe mir bitte und korrigiere mich. Die Ethnologie ist weniger spekulativ. Ich hatte das Vergnügen, eine Zeit lang Ethnologie zu studieren, dennoch solltest du im Kopf behalten, dass so menschliche Wissenschaften wie Geschichte und Ethnologie auch menschlichen Feh-lern, ganz zu schweigen von Moden und Trends, unterworfen sind.

Meine Hauptautoritäten für die Etymologie sind *Der Große Duden, Bd. 7: Etymologie;* R. Schützeichel, *Althochdeutsches Wörterbuch*; Heyne-Schückings, *Beowulf III*, Glossar/Wörterbuch; Kock und Meissner, *Skal-disches Lesebuch; The American Heritage Dictionary of the English Language*, Appendix: Indo-European roots; K. Simrocks Übersetzung der *Edda*; sowie verschiedene Bruchstücke und Hinweise, die in der üblichen eklektischen Art zusammengetragen wurden. Die Runentexte stammen aus drei Quellen.

l. Das Altenglische Runengedicht

Das Manuskript (Cottonian MS Otho BX) ist um 1000 datiert, obwohl das Gedicht wahrscheinlich zwei Jahrhunderte älter ist. Das Originalmanuskript ging beim Brand von 1731 verloren. Eine Kopie, von Hicks in seinem *Linguarum Veterum Septentrionalum Thesaurus* (London

1705) veröffentlicht, ist erhalten geblieben. Die Runenzeichen selbst waren darin nicht enthalten, sondern sind durch einen Sammler bewahrt worden, der sie an den Rand des Textes geschrieben hatte. Das Runengedicht beschreibt 29 Runen in Versen.

F U THO R K G W H N I J EO P Z S T B E M L NG OE D A AE Y IO EA

Die Zeichen (Q, K, ST, G) sind ebenfalls angeführt, aber ohne Text.

2. Das Altnordische Runengedicht

Dieser Text wurde von Olaus Wormius in *Danica Literatura Antiquissima* (Amsterdam 1636) veröffentlicht und beruht auf einem Manuskript der Universitätsbibliothek von Kopenhagen. Das Original ist im Feuer von 1728 verloren gegangen, mehrere Abschriften haben jedoch überlebt. Das Gedicht ist um 1200 datiert und beschreibt die grundlegenden sechzehn Runen des skandinavischen Systems.

F U TH A/O R K H N I J R/Z S T B M L

3. Das Altisländische Runengedicht

Beruht auf vier Manuskripten in der Arnamagneanischen Bibliothek in Kopenhagen. Die Texte wurden um 1400 aufgeschrieben, obwohl sie wahrscheinlich älter sind. Das Gedicht beschreibt die üblichen sechzehn Runen der Wikingerperiode und ignoriert die neu entstandenen Versionen von X= Eh usw. Die Reihenfolge variiert in den Manuskripten, Yund lwerden oft vertauscht. Jeder der Verse endet mit einem lateinischen Schlüsselwort und einem alten Titel für »König«, der mit dem Runenbuchstaben beginnt.

Die drei Runengedichte können in B. Dickins, Runes and Heroic Poems und M. Halsall, The OldEnglish Rune Poem gefunden werden. Die St. Gallener Runentexte, die in einem anderen Kapitel enthalten sind, stammen aus dem Euch Älteste Deutsche Dichtungen (Insel Verlag 1964). Die Namen und Formen der verschiedenen Runen können in R. W. V. Elliot, Runes, C. W. Thompson, *Studies in Upplandic Runography* und C.A. Puschong, *Rune Magic* gefunden werden. Weitere relevante Titel können in der Bibliographie nachgeschlagen werden.

Die verschiedenen Symbole stammen aus diversen Bänden, die sich mit paläolithischer Kunst u. ä. beschäftigen. Diese Bücher sind in der Bibliographie aufgeführt. Ich würde gern anmerken, dass diese Symbole wegen ihrer Ähnlichkeit ausgewählt wurden. Es wird in keiner Weise behauptet, dass irgendein beliebiges Höhlenkunstsymbol ein direkter Vorfahre einer ähnlichen Runenform ist, oder dass unsere steinzeitlichen Vorfahren dasselbe über ihr Symbol dachten wie spätere Generationen.

Abkürzungen

P Paläolithische Periode. Höhlenkunst zwischen 235.000 und 10.000 v. Chr. Nomadischer Lebensstil; Jäger und Sammler, die den Tieren folgten.

N Neolithische Periode. Landwirtschaft, Siedlungen, sesshafte Gesellschaft. Das Neolithikum ist keine bestimmte Zeit, sondern eine Entwicklungsphase. Die Landwirtschaft wurde wahrscheinlich im Nahen Osten entdeckt und verbreitete sich langsam von Südosteuropa ausgehend, als die Gletscher zurückgingen.

NS Neolithisches Spanien, ca. 7000 v. Chr.

ND Neolithisches Deutschland, ca. 5000 v. Chr.

NSK Neolithisches Skandinavien, ca. 2500 v. Chr.

MB Megalithperiode in der Bretagne, ca. 4500 v. Chr.

NA Neolithische Alpen, ca. 5000 v. Chr. Enge Verbindung mit den Etruskern, siehe nächster Eintrag.

ET Etruskisch, protoetruskisch. Buchstaben des Alphabets nach Klangwert.

PH Phönizisch. Ursprung der griechischen und römischen Alphabete.

IE Indoeuropäisch. Dies ist eine rekonstruierte Sprache, ihr ist daher immer das Symbol * vorangestellt.

AHD Althochdeutsch, 700 - 1100 n. Chr.

MHD Mittelhochdeutsch, 1200 - 1500 n. Chr.

D Neuhochdeutsch, von 1600 n. Chr. an.

AE Altenglisch.

E Englisch

AN Altnordisch.

AIS Altisländisch.

GR Griechisch.

GO Gotisch.

F Französisch.



Die traditionelle Bedeutung der Fenu-Rune ist »Rinder«.

Die indoeuropäische Wurzel **peku-* ist die Basis für AE feoh, feo, (»Rinder«, »Besitz«, »Schatz« [verwandt mit Efee, »Gebühr«]), AHD *fehu, fihu, fieu* (»Rinder«, »Tiere«) und AIS *fe* (»Besitz«, »Vermögen«). Die Gestalt der Rune ᚠ erinnert an den Kopf eines gehörnten Tieres, was sie mit den Fruchtbarkeitsgöttern Frey und Freya in Verbindung bringt, die immer noch in den deutschen Wörtern »Freude«, »Freiheit«, »freien«, »Friede« und »Freund« gefunden werden können.

Für die nördlichen indoeuropäischen Stämme war Vieh ein wesentlicher Lebensaspekt. Die Kuh oder der Ochse waren eine Nahrungsquelle, ein Feldarbeiter und auch jenes Tier, das die schweren Wagen zog, auf denen die Familien während der Wanderjahre lebten. Die IE Wurzel **per-*, die »vor«, »durch«, bedeutet, ist die Quelle von Worten wie E *forth* (»hervor«), *further* (»weiter«), *first* (»der erste«) und *from* (»von«). Ein anderes Wort stammt aus derselben Wurzel: »fahren«, »führen«, die man in IE **faro*, AE *faru* (reisen), AHD *faran* (»reisen«, »gehen«) und AHD fuoren (»führen«) findet. Die von Rindern gezogenen Wagen der keltischen und germanischen Wanderungen enthielten den gesamten beweglichen Besitz. Bullen wurden oft als Opfer für die Götter geschlachtet, wie auf der Insel Farra (Bulleninsel), die dem Forsites geweiht war. Die Kuh Audhumla leckte den ersten Menschen aus dem Eis.

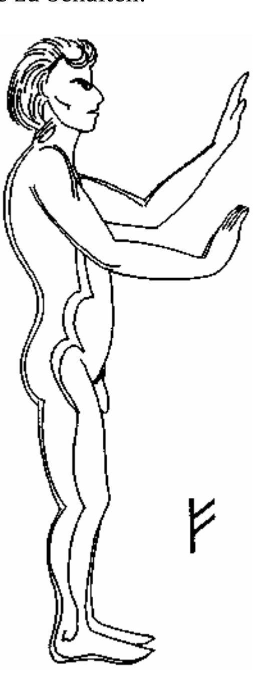
Eine andere Idee verbindet Fehu mit dem Urfeuer. Das Urfeuer ist die Flamme des Selbst (AE *feorh*, »Leben«, »Seele«, »Geist«), die weiße Flamme der Einheit und die schwarze Flamme der Wahrheit. Die Flamme aus vielen Farben erscheint im AHD *fagar* (»glänzend«, »strahlend«), *fehen* (»färben«), AE *fah, fag*, (»farbig«, »strahlend«, »hell«), AIS *fa, faa* (»malen«, »färben«) und *fagr* (»hell«, »schön«).

Ein dritter Ideenstrom verbindet die Rune mit dem Kämpfen, was das logische Ende aller großen Wanderbewegungen war. **Pei-* (»verletzen«), **peik-* (»schneiden«, markieren«) und ein paar ähnliche IE Wurzeln zeugen davon, ebenso wie AE *feothe*, AHD *fehtha* (»kämpfen«). Moderne

Worte wie E *fiend* (»Unmensch«) oder *foe* (»Feind«) stammen ebenfalls davon ab.

Die herkömmliche Interpretation von Fehu als »Rinder« ist nicht ausreichend, wenn wir nicht die gemeinsame Wurzel dieser Ideenströme verstehen: Es ist das Selbstfeuer, das sich im Kampf ums Überleben ausdrückt, sei es in stationärer Form (Haus, Besitz, Rinder, Tierzucht, Landwirtschaft), in Bewegung (Wanderung, Reisen) und im Krieg, der den Einwanderern ermöglichte, Gebiete zu erobern und sie zu behalten.

AHD = *fehu, fahu, fa* (?) ᚠ ᚠ ᚠ
AE = *feoh* ᚠ
AN = *fe, feu, fehu* ᚠ
GO = *faihu, fe* ᚠ ᚠ
ET = F
GR = (PH = F) Φ φ Φ
P =
ND =
NSK =
NA =



Das Altenglische Runengedicht

Feoh byth frofur
fira gehwylcum;
sceal ðeah manna gehwylc
miclun hyt dœlan
gif he wile for drihtne
domes hleotan

Feoh ist ein Trost für alle Menschen;
Doch muss ihn jeder frei verschenken,
Wenn er zu Ehre gelangen will
Vor dem Angesicht des Herrn.

Das Altnordische Runengedicht

Fé vældr Frœnda rge
Fø∂esk ulfr i skóge

Fe ist eine Quelle der Zwietracht unter Verwandten,
Der Wolf lebt im Wald.

Das Altisländische Runengedicht

Fé er frænda rog
ok flæðar viti
ok grafseiðs gata
aurum fylkir

Fe = Quelle der Zwietracht unter Verwandten
Und Feuer der See
Und Pfad der Schlange.
Aurum = Gold.

Beispiele für Handgesten



Die Uruz-Rune hat viele Bedeutungen. Als »Ur« (Auerochse) bezeichnet sie eine Art von wildem Rind, das heute ausgestorben ist. Der Ur ist jedoch nicht mit jenen Rindern, wie wir sie heute kennen, verwandt. Er war ein wesentlich größeres Tier, mit einer Schulterhöhe von bis zu 1,80m, und konnte nicht gezähmt werden. Der Auerochse war für seinen Mut und seine urtümliche Wildheit berühmt. Caesar berichtete über die Jagd dieses Tieres, dass es in Fallen getrieben und von jungen Männern getötet wurde, die ihre Männlichkeit beweisen wollten. Diese zeremonielle Jagd war vermutlich ein »Ritual des Übergangs«, das den Beginn des Mannesalters markierte; die Trophäen, d. h. die Hörner, waren für das zeremonielle Trinken (*symble*) von Bedeutung. Die Form von ᚢ könnte gut die Umrisse des Tieres mit seinen massiven Schultern andeuten. Es ist interessant, dass der Auerochse, der den Autoren des Altenglischen Runengedichts bekannt war, in Skandinavien und Island um 1200 unbekannt war. Im Altnordischen Runengedicht wird der Ur durch das Rentier ersetzt, im Altisländischen Runengedicht waren beide Tiere unbekannt und die Bedeutung wurde zu »Niesel«, »Regen«, verändert.

Einige betrachten Ur als Hinweis auf den Urdbrunnen. Die Vorsilbe ur- wird im Deutschen verwendet, um auf ein großes Alter zu verweisen, so wie »Urzeit«, »urtümlich«, »Ursprung«, »Urteil«, »Urknall« oder AHD *Urtiefel*, der »Erzteufel«. Die drei Nomen, die im 9. Kapitel beschrieben werden, gehen alle auf die IE Wurzeln **werad-* (»Ast«, »Wurzel«) und **werdh-* (»wachsen«, »werden«) zurück. *Wyrd* beschreibt sowohl Bestimmung als auch Veranlagung und geht auf **uer-* (»drehen«, »winden«, »biegen«, »weben«, »werden«) zurück. Dasselbe gilt für AN *orlog*, AHD *urlag* (»altes Gesetz«). Der Urdbrunnen, wie er in der *Edda* beschrieben wird, verleiht Gesundheit, Leben und Einfachheit, wäscht die Sorgen und Schmerzen hinweg und offenbart das wesentliche Selbst. Dieselbe Reinigung spiegelt sich in dem Hinweis auf die Schlacke wieder, dem Abfallprodukt, das beim Schmelzen von Eisen entsteht.

Niesel und Regen sind beides reinigende Schauer, die vom Himmel fallen. Wenn wir die Rune umkehren, erkennen wir ein vereinfachtes Hörn, aus dem das Wasser des Lebens getrunken werden kann, was vielleicht in den AHD Worten urlosa (»Vergebung«), *urristi* (»Auferstehung«), *urruns* (»erheben«), urrunst (»Anfang«), urspring (»Quelle«, »Brunnen«), *ursach* (»Ursache«, d.h. die Wurzel oder der Grund für alles andere) zum Ausdruck kommt. Die Runenstellung wird verwendet um loszulassen (Sorgen, Schmerz, Trauer), sich in nach der Tiefe zu beugen und die Urkraft des Lebens und der Wildheit wiederzuerlangen. Zwei meiner Freunde legten sich gegenseitig ihre Hände auf die Schultern, um die Rune zu bilden, und waren währenddessen in der Lage, äußerst energetisch zu »sieden«.



Der reinigende Aspekt wird indirekt durch die Assoziation des Horns mit dem Mond angedeutet: Die Venus von Laussei (siehe Illustration S. 28) trägt ein Hörn mit 13 Kerben, die sich auf die 13 lunaren Monate und die 13 monatlichen Blutungen beziehen können. Das Hörn, das beim Auerochsen aggressiv erscheint, kann auch aufnehmen und ist zum Trinken geeignet, wenn es einmal gewonnen wurde. Der Symbolismus ist komplex, weshalb

AHD = *uruz, ur*
AE = *ur*
AN = *ur, urur, ur*
GO = *urus, uraz*
ET =
PH =
GR =

P =
ND =
NSK =
MB =
NA =

ich vorschlage, dass du dir ein Trinkhorn besorgst und dich zum Trinken und Meditieren hinsetzt. Dies ist es, worauf die »Symble«-Zeremonien abzielen.

Das Altenglische Runengedicht

Ur byth anmod
ond oferhyrned
felafrecne deor
feoteth mid hornum
mære morstapa
thaet is modig wuht

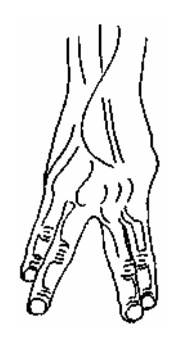




Ur ist stolz und hat große Hörner.
Er ist ein sehr wildes Tier
Und kämpft mit seinen Hörnern,
Ein großer Wanderer durch die Moore,
Und ein Geschöpf voll Mut.

Das Altnordische Runengedicht

Úr er af illu jarne
opt løypr ræinn a hjarne

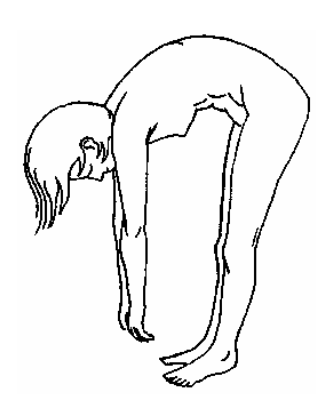


Schlacke kommt aus schlechtem Eisen,
Das Rentier läuft oft über gefrorenen Schnee.

Das Altisländische Runengedicht

Ur er skyja grátr
ok skára thverrir
ok hirðis hatr
umbre visi

Ur ist das Klagen der Wolken
Und der Ruin der Heuernte
Und das Greuel des Schäfers.
Umbre kommt von imbre = Schauer.





Der Dorn ist ein Weg der Natur, ihre Früchte zu schützen. Dornenwälle dienten als Barrieren, solange Menschen die Felder bestellten und in Dörfern lebten. Ein Gürtel aus Domenbüschen schützte einst jedes Dorf und jede Siedlung, eine Hecke, die das bekannte Universum vom gefährlichen und unbekannten Reich dahinter trennte. Das deutsche Wort »Dorf« und das englische *thorpe* bedeuten beide »kleine Siedlung« und gehen auf das Bild der Dornen zurück. Hecken wurden verwendet um Felder zu trennen, manchmal wurden sogar Grenzen mit Dornenwällen befestigt, wie die deutsch-dänische Grenze, als sie durch die Insel Sylt verlief.

Dornenbüsche schaffen Trennung, Einschränkung, Schutz, Abgrenzung. Sie wehren Eindringlinge ab und liefern den Siedlern Beeren und Früchte. Das E Wort *thorn* (»Dorn«) geht auf die IE Wurzeln **(s)ter-*, »steif«, »hart«, **ter-*, »hinübergelangen«, »durchbrechen«, »überwinden« (die auch in through, »durch«, und drill, »bohren«, gefunden werden können), sowie möglicherweise auch auf **ter* und **(s)tene* (»donnern«) zurück.

Die ᛏ - Variation der Rune, die wir im St. Gallener Manuskript finden, erinnert an den Hammer des Thor. Donar/Thor war eine landwirtschaftliche Gottheit, die die Felder fruchtbar machte, Riesen vertrieb und Recht und Ordnung schuf. Der Wall aus Dornen, der in manchen Märchen erwähnt wird, kann zu einer Bedrohung der Gemeinschaft werden, wenn er zu offen oder zu geschlossen ist. Im geschlossenen Dornenwall fallen die Menschen in einen »ewigen Schlaf«, während die Jahrhunderte vorüberziehen.

Nun wird die Rune auch *Thurs* genannt, was ein alter Name für die Kiesen ist. Die Riesen sind ein Symbol für die primitiven und besessen machenden Triebe, die die Ordnung der Welt bedrohen. Möglicherweise steht *thursa* mit AHD *thurfan* in Verbindung, was »drückendes Bedürfnis«, »Notwendigkeit«, »Verlangen«, »Trieb« bedeutet. Die Thurisaz-Rune wird in der *Edda* »Hrugnirs Herz« genannt, und sie

wird gerufen, um zu binden, zu begrenzen und zu kontrollieren. Ob der Dornenwall bindet oder schützt, hängt von der Situation und der Fähigkeit des Einzelnen ab, die Barrieren nach seinem Willen zu durchqueren.

Merlin, der von seiner Geliebten Nimue durch einen Zauber in einer Dornenhecke gefangen gehalten wurde, konnte sein Gefängnis nie wieder verlassen... aber er wurde auch unsterblich, da er »außerhalb der Zeit« war, bewusst in allen Zeitaltern.

Die *Hagzissa*, oder Hexe, ist eine »Heckensitzerin«, die es gelernt hat, durch die Barriere zu gehen und die Bedürfnisse des Dorfes (bewusster Geist) mit der unbekannten Welt dahinter (dem kollektiven Unbewuss-ten) zu verbinden. Dass der Übergang gefährlich und schmerzhaft sein kann, muss kaum erwähnt werden.

AHD = *thurisaz, thorn* ᚦ ᚦ ᚦ ᚦ
AE = *thorn* ᚦ ᚦ
AN = *thuris, thurisar, thurs* ᚦ
GO = *thauris, thyth* ᚦ
ET = ᚦ
PH = ⊕
GR = ⊕ ⊗ ⊙
P =
NSK =
NA =

Das Altenglische Runengedicht

Thorn by thðearle scearp
ðegna gehwylcum
anfeng ys yfyl
ungemetum rethe
manna gehwylcum
ðe him mid resteð

Der Dorn ist sehr scharf,
Übel für jeden Ritter, der ihn berührt,
Äußerst unangenehm für alle,
Die zwischen ihnen sitzen.

Das Altnordische Runengedicht

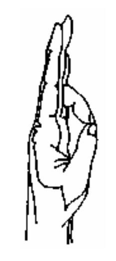
Thurs vældr kvinna kvillu
Katr værðr far af illu

Der Dorn bereitet den Frauen Ärger,
Unglück macht wenig Männer froh.

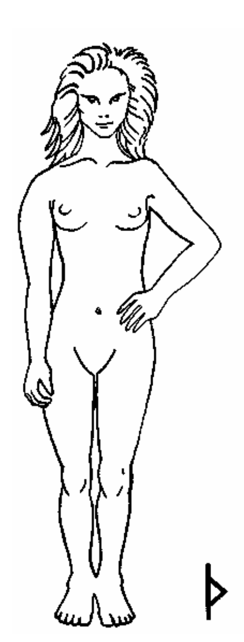


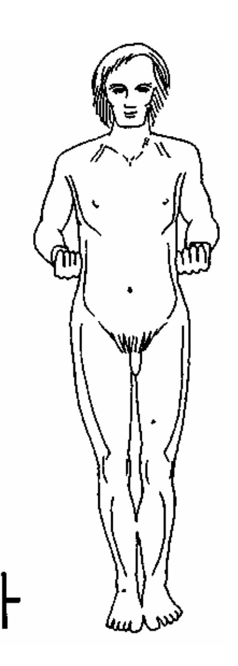
Das Altisländische Runengedicht

Thurs er kvenna kvöl
Ok kletta bui
Ok varðrunar verr
Saturnus thengill



Thurs = Folter der Frauen
Und Bewohner der Felsen
Und Gemahl einer Riesin.







Die Ansuz-Rune hat mit den Göttern zu tun. Sie steht mit dem Wort *Aesir* (dt. »Äsen«), dem Namen des herrschenden Göttergeschlechts, in Verbindung. Das AIS Wort *Oss* hat drei Bedeutungen: die Äsen, die Höhe eines Berges und die Eins auf einem Würfel. Das moderne Wort »Ass« geht darauf zurück. Nach einigen Autoren beziehen sich die Worte Ass (Singular) und Aesir (Plural) auf die Esche, deren Name IE **os*, AHD *ask*, AE *aesc* und AN *askr* lautet. Sie vertreten die Ansicht, dass das Wort ass »stützender Pfeiler« bedeutete, der in den frühen Tagen eine Zeltstange und in landwirtschaftlichen Tagen die Mittelsäule in der großen Halle war. Die Bedeutung der Weltenesche, die Himmel und Erde verbindet, ist ein zentrales Thema in der *Edda*.

Eine andere Bedeutung der Rune hat mit Sprache zu tun. Wotan/ Odin erlangte seine wesentliche Initiation, als er von der Weltenesche hing, sich selbst geopfert, und die Freiheit in einem Schrei, sowie danach in der Sprache der Runen fand. Wotans Name geht auf AHD *wuot* (»verrückt«, »rasend«), GO *wods* (»besessen«), AE *wod* (»Klang«, »Stimme«, »Lied«) und AIS *odr* (»Dichtkunst«) zurück. Die IE Wurzel **os-* bedeutet »ein Mund«, und die Rune bezieht sich auf Sprache, Kommunikation, Atem, Worte und Schweigen, auf den Wind, der durch die Äste des Baumes streicht (der ursprüngliche »Woide« war ein Sturmgott, der Anführer der wilden Jagd) und auf »denselben Mund«, durch den die Vision geteilt, der Nektar vereinigt und das Leben ins Jenseits erschöpft wird.

In der IE Wurzel **ansu-* treffen wir auf die recht vage Bedeutung von »Gott«, »Dämon«, »Geist«, und vielleicht war das ursprüngliche Phänomen wild genug, um in all diese drei Kategorien zu passen, doch in der verfeinerten Form der Runengedichte ist eindeutig Odin gemeint, der Herr von Walhalla. Odins Hauptwaffe, der Speer des Willens, ist ebenfalls mit der Weltenesche verbunden; AHD *asck*, »Speer«, OHD *asca*, »Asche«. Es ist wahrscheinlich, dass die ursprüngliche Weltenesche eine Bergesche oder Eberesche war. Dieser Baum war in ganz Europa verbreitet, als die

Gletscher schmolzen, und wurde erst in späterer Zeit durch die moderne Esche ersetzt.

Die drei Aspekte des Baums - *Yggdrasil* (»Pferd des Schrecklichen«), *Mimameith* (»Mimirs Baum«) und *Lärad* (»Friedensbringer«) — werden in Kapitel 9 behandelt.

AHD = *ansuz, as* (?)
AE = *os*
AN *Os byth ordfruma*
GO *lere spræce*
ET *wisdomes wrathu*
PH *ond wintena frofur*
GR *and eorla gehwam*
eadnys ond tohiht

P =
ND =
NS =
NSK =
NA =

Das Altenglische Runengedicht

Os byth ordfruma
lere spræce
wisdomes wrathu
ond wintena frofur
and eorla gehwam
eadnys ond tohiht

Os ist die Quelle aller Sprache,
Eine Säule der Weisheit
Und ein Trost für weise Männer,
Ein Segen und eine Freude
Für jeden Ritter.

Das Altnordische Runengedicht

Óss er flæstra faerða
for; en skalpr er sværa

Oss ist der Weg der meisten Reisen,
Die Scheide ist für das Schwert.

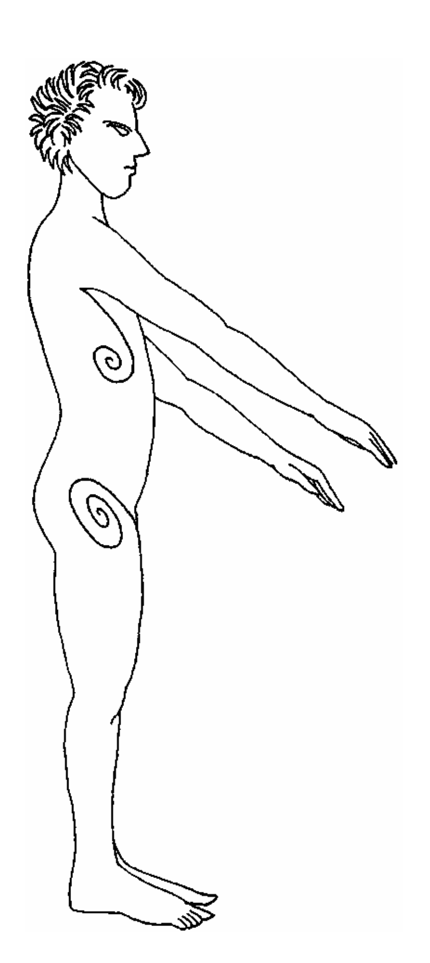
Das Altisländische Runengedicht

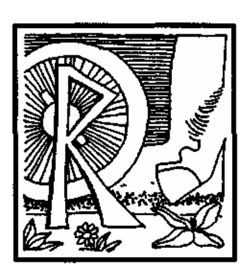
Oss er aldingautr
ok Asgarðs jofurr
ok Valhallar visi
Jupiter oddviti.



Oss = betagter Gautr (Gott)
Und Prinz von Asgard
Und Herr von Walhalla







Raido ist eine sehr komplexe Rune. Im Wesentlichen bezieht sie sich auf Reiten, Reisen und das Abenteuer der Suche. Wir finden dies in Worten wie AE *rad* (»Straße«, »Weg«), AE *ridan* (»reiten«), AHD *rado* (»schnell«), *girado* (»gerade«), AIS *reid* (»Wagen«), *reidatyr* (»Gott der Wagen«), *reida* (»Ausrüstung«, »Bewegung«), von denen alle auf IE **ret(h)-*, »rollen«, »rennen«, zurückgehen. Die Bedeutung von Raido ist aber nicht nur »Reise« - die Menschen reisten selten zum Spaß - sondern auch die »Queste«, eine Aufgabe des Ritters. Die Suche ist eine alte Tradition, sowohl für Ritter (die den größten Teil ihrer Bildung auf diese Weise erhielten) als auch für Schamanen (Reisen in die Unterwelt, Heilungsreisen usw.). Die Suchte beinhaltet Herausforderung, Prüfung und Sieg: Der Reiter kehrt transformiert zurück. Die Aufgabe ist dabei weniger von Bedeutung als der Weg, und auf dem Weg ist jeder Schritt die Summe des ganzen Weges. Solche Reisen sind »Riten des Übergangs«, die eine Wandlung und Neudefinition in einer fremden Umgebung ermöglichen.

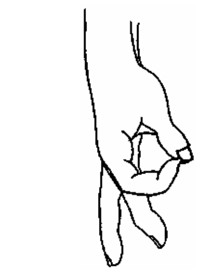
In einem Sinn bezieht sich ᚱ auf das Rad, so wie jede Reise als Kreis betrachtet werden kann. Im Keltischen wird der Jahreskreis in vier *radh* geteilt, von denen jeder einer Jahreszeit entspricht: *earrach* von *ear*, »Kopf« (Frühling); *samhradh* von *samh*, »Sonne« (Sommer); *foghradh* von *fogh*, »Fülle« (Herbst); und *geamradh* von *geimheal*, »Kette« (Winter). Als Parallele zum großen Jahreszyklus versammelt sich der Kreis des Rates; die Erfahrung, die auf dem Weg gesammelt wurde, ist die Qualifikation zur Teilnahme. Der Kreis des Rates ist die ᚱ-Rune als AIS *rad* (»Rat«, »Plan«, »Absicht«), *rada* (»Rat geben«), AHD *rat*, *raht* (»Rat«, Entscheidung«), AE *raed* (»helfen«, »beraten«), *raedan* (»herrschen«, »regieren«), D »raten« und »Rätsel«.

Das Konzept des herrschenden *rath* geht auf die IE Wurzel **ar-*, **are-* und **re-* zurück, die so viel wie »zusammenbringen« bedeutet. Wir finden diese Wurzel in der Jera-Rune, im Kontext von ᚱ führte sie zu Begriffen wie »Harmonie«, E *art* (»Kunst«), »Ordnung« und »Ritual«.

AHD = *raido* ᚱ ᚱ ᚱ
AE = *rad* ᚱ ᚱ
AN = *rat, raiðu, rið, reið* ᚱ
GO = *reída, reda* ᚱ ᚱ

ET = ᚦ ᚦ ᚦ
PH =
GR = ᚦ ᚹ ᚹ ᚱ ᚱ
NA =

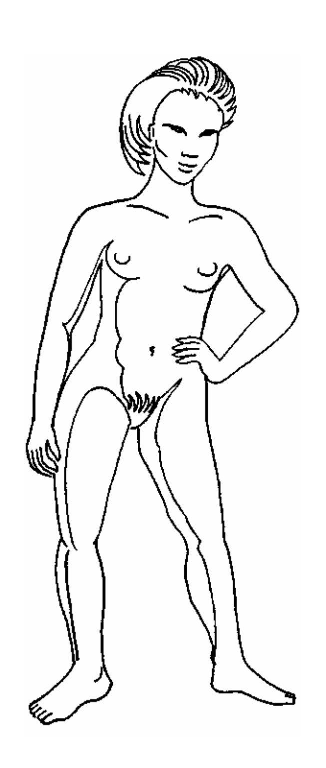
Das Altenglische Runengedicht



Rad byth on recyde
rinca gehwylcum
Sefte ond swithwæt
ðemðe sitteth on ufan
meare mægenheardum
ofer milpathas

Rad scheint leicht für jeden Krieger,
Wenn er zu Hause ist,
Und ist sehr mutig für jenen,
Der auf den großen Straßen reist,
Auf dem Rücken eines starken Pferdes.

Das Altnordische Runengedicht



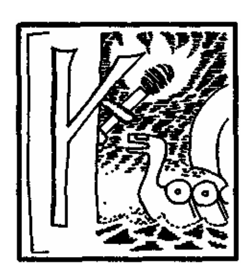
Ræið kveða rossom væsta
Reginn sló svæðet bæzta

Raeid soll das Schlimmste für Pferde sein,
Reginn schmiedete das beste Schwert.

Das Altisländische Runengedicht

Reið er sitjandi sæla
ok snuðig ferð
ok jors erfiði
iter ræsir

Reid = Freude des Reiters
Und schnelle Reise Und Mühe des Pferdes.
Iter = Reise.



Kenaz ist eine sehr rätselhafte Rune. Ihre Symbolik hat viel mit Feuer zu tun, doch bezieht sie sich weder das Urfeuer (ᚠ) noch die solare Flamme (ᛋ), sondern auf den menschlichen Ausdruck davon. AHD *chien* und AE *cen* bezeichnen beide ein Stück Holz, das von einem Baum geschnitten und als Fackel benutzt wurde. Bis heute ist der »Kienspan« ein Stück Kiefernholz, mit dem man ein Feuer anzündet, und »Kienäpfel« sind die Früchte der Kiefer. AIS *kynda* bedeutet ebenso wie E *kindle* »eine Flamme entzünden«.

Die Fackel wird hergestellt, indem Holz gespalten (AE *cinan)* wird, und <, ᚴ oder K stellen selbst eine Spalte/Kerbe (AE *cinu)* dar. Im St. Gallener Runenmanuskript wird uns gesagt, dass < sowohl »abgespalten« wie auch »befestigt« bedeutet; der Text ist zweideutig und das Symbol könnte auf beide Arten verstanden werden. ᚴ könnte eine Mauer mit einer Fackel sein, < ist offensichtlich eine Spalte. Es ist interessant, dass das Geschwür, das im Gedicht erwähnt wird, wie eine Fackel brennt. Die IE Wurzel **kenk-* (»brennen«) ist der Ursprung des modernen Wortes »Hunger«: Die Flamme muss verzehren.

Die Gedichte beziehen sich auch auf Krankheit und Tod. In einigen Futharkreihen, wie den St. Gallener Versionen, steht < am Ende der ersten Reihe und außerhalb der normalen Reihenfolge. Indirekt werden wir an das deutsche »Kahn« (ein Boot), AN *kan* (»Boot«, »Kanne«) und AIS *gin, kin* (»Schiffsbug«, »offener Schlund«, wie in *Ginnungagap,* »gähnende Leere«, der Abgrund des Nichts, der die Welt umgibt) erinnert. Das Boot oder Schiff wurde oft auch für Begräbnisse verwendet. Manchmal wurde ein Hügel über dem Schiff errichtet und manchmal wurde das Boot angezündet; siehe z. B den Bericht von Balders Begräbnis in der *Edda*.

Einige Autoren betonen die Erwähnung der *athlingas* (»Adeligen«) im Gedicht und verbinden < mit der Idee der Verwandtschaft (E *kinship),* von AE *cyn,* »Volk«, »Stamm«, »Spezies«. Die Anführer des Klans sind AIS *konung* (»König«, »Adel«) und *kona* (Königin«). Offensichtlich sind

solche Menschen die Hauptkandidaten für die Bildung von Magengeschwüren. Andere behaupten, dass sich < auf AN *kuna* bezieht, was »eine junge Frau« bedeutet. Wenn wir < als Spalte betrachten, könnte diese Symbolik zutreffen, aber wenn wir das ebenso gültige ᚴ ansehen, kann die phallische Symbolik nicht abgeschritten werden. Beide sind jedenfalls feuriger Natur.

AHD = *kaunaz, kenaz, kano, kien* ᚳ ᚲ ᚴ < ⌄ ^
AE = *cen, ken* ᚳ ᚴ
AN = *kaun, kauna, chaon* ᚴ ᚴ
GO = *kusma, chozma* < ᚲ
ET = ᛣ > C K
PH = Y Y Y Y V Y
GR = K K
P =
ND =
NS =
NSK =
MB =
NA =

Das Altenglische Runengedicht

Cen byth ewicera gehwam
cuth on fyre
blac ond beorthlic
byrneth oftust
ðær hi æthelingas
inne restath

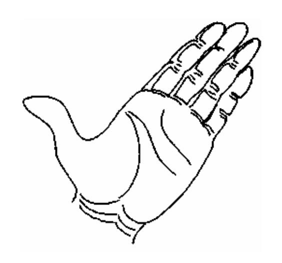
Cen ist jedem lebenden Menschen bekannt.
Seine hell strahlende Flamme
Brennt immer dort,
Wo Adelige drinnen sitzen.

Das Altnordische Runengedicht

Kaun er barna bolvan
bol gorver nân folvan

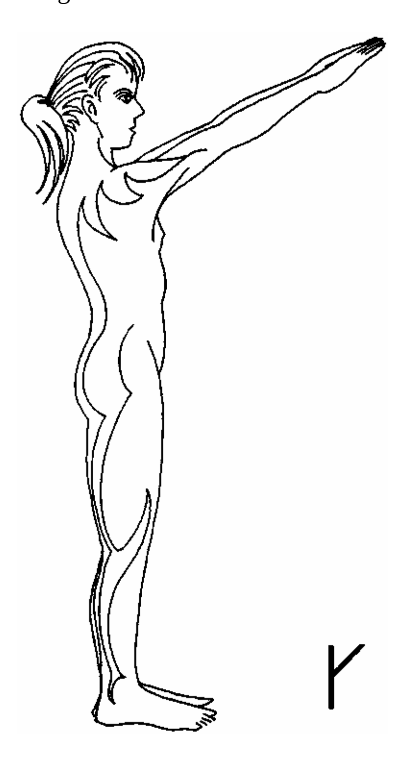
Kaun ist für Kinder tödlich,
Der Tod macht die Leiche blass.

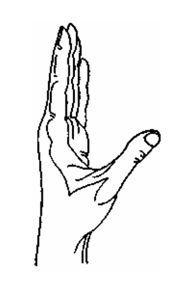
Das Altisländische Runengedicht

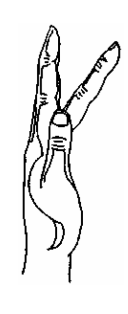


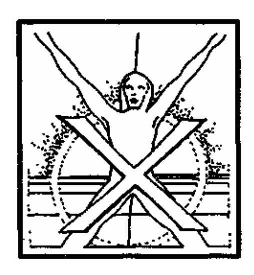
Kaun er barna böl
ok bardaga (för)
ok holdfua hus
flagelle konungr

Kaun = tödlich für Kinder
Und schmerzhafte Stelle
Und Wohnort der Abtötung.
Flagella = Geschwür.









Gebo ist die siebte Rune des altenglischen Gedichts, in skandinavischen Systemen kommt sie nicht vor. Gebo bedeutet »geben« (AHD *geban*, GO *giban*, AE *giefan*, AN *gifa*), das sich aus IE **ghab-* (»greifen«, »nehmen«, »tragen«, »geben«) und **gheb-* (»geben«, »nehmen«) entwickelt hat. Seltsamerweise treten im Indoeuropäischen beide Aspekte — geben und nehmen - gleichzeitig auf. Das Wort »Geschenk« (E *gift*, D »Gabe«) kommt ebenfalls daher. Das Geschenk ist ein Opfer, ein Geben an alle und ein Empfangen von Gleichwertigem. Die Runenstellung, die oft verwendet wird, um überschüssige Kraft zu entladen, stellt eine Person dar, die sich streckt und öffnet. Der ursprüngliche Akt des Gebens besteht darin, sich selbst hinzugeben, was das Einzige ist, das man frei von sich geben kann. Möglicherweise hat AHD *gebed*, *gibet*, AE *gebed*, D »Gebet« auch mit X zu tun. X ist auch eine Gabel, von **ghabholo-* (»Gabel«, »Ast eines Baums«). Die altgermanischen Häuser hatten einen »Giebel«, der in Tierköpfen, normalerweise von Drachen oder Pferden, endete. Eine Variation ist , das eine vereinfachte Swastika, ein Feuerrad, zu sein scheint. Das Zeichen erinnert auch an das bekannte ländliche Zeichen , das »Wolfshaken« genannt wird; die kreuzende Linie ist dabei jenes Element, das die Kraft des Wolfes bricht.

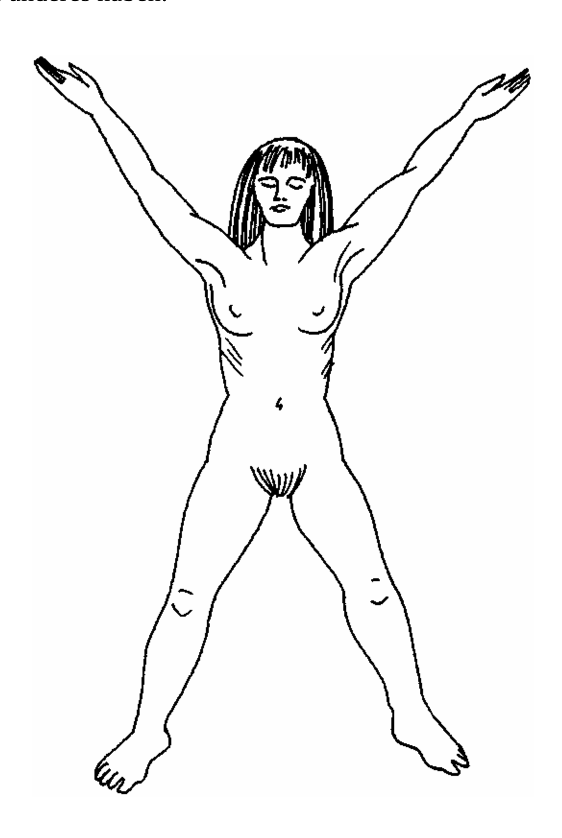
AHD = *gebo, gifo* X X
AE = *gyfu* X
AN = *gebo* X
GO = *giba, geuua* X Γ
PH = 1 Λ
GR = Λ Γ
P =
MB =

NSK =
ND =
NA = X X

Das Altenglische Runengedicht

Gyfu gumena byth
gleng and herenys
wrathu and wyrthscype
and wrðæcna gehwam
ar and ætwist
ðe byth othra leas

Gyfu sorgt für Ruhm und Ehre,
Die das eigene Ansehen heben.
Es bringt Hilfe und Unterhalt
Für alle unglücklichen Menschen,
Die nichts anderes haben.





Wyn ist die achte Rune im altenglischen Gedicht, in den skandinavischen Texten ist sie unbekannt. Wyn ist eine Rune der Freude und des Glücks. Die IE Wurzel *wen- (»verlangen«, »streben«) kann in AHD wunno (»Freude«, »Glück«, »Segen«, »Lust«), wini (»geliebt«), weniz (»Hoffnung«), AIS vingjof (»Freude«, »Geschenk«), AE wine (»Freund«, »Beschützer«) gefunden werden. Das deutsche Wort »Wonne«, das englische to win (»gewinnen«), winsome (»gewinnend«), und das lateinische »Venus« gehen auf diese Wurzel zurück, wahrscheinlich auch der Stammesname Vanir (Wanen) und Vttnadis, ein Titel von Freya, der Göttin der Liebe.

Das Zeichen ᚹ ist ein wenig rätselhaft. In liegender Position erinnert es an eine Haltung, die von Wilhelm Reich und seinen Nachfolgern verwendet wurde, um den Orgasmusreflex zu entwickeln (siehe Kapitel 16). Die angewinkelte Position der Beine befreit die Hüft- und Bauchgegend, sodass sie sich bewegen, zittern und vibrieren kann, was seinerseits den sexuellen Panzer (die Steifheit) löst.

In einem anderen Sinn können wir es als Paar in sexueller Vereinigung betrachten: Er als die Erde (_) und sie über ihn gebeugt (_) — unsere Herrin Babalon und das Tier, auf dem sie reitet. Aus irgendeinem unverständlichen Grund ist diese offenkundige Symbolik der Aufmerksamkeit unserer historischen Gelehrten entgangen, die ihre Freude meist zwischen Büchern und nicht im Bett suchen.

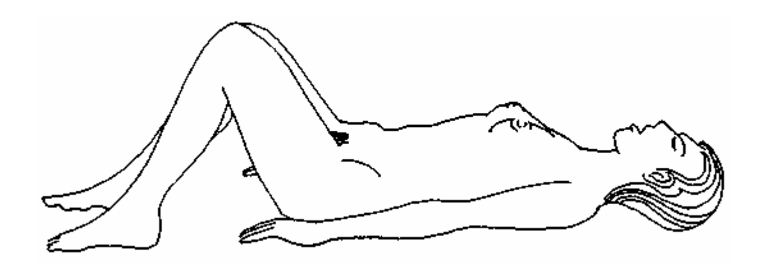
AHD = *wyn, wynne, wunna, wunno* ᚹ ᚹ
AE = *wyn, wenne* ᚹ
GO = *winja, uuinne* ᚹ ᛉ
PH = ᛉ
NA = ᚹ ᚹ ᚹ ᚹ

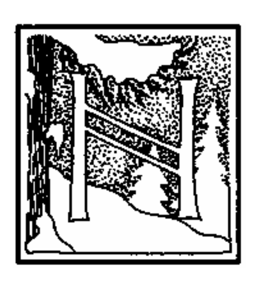
Das Altenglische Runengedicht

Wenne bruceth
ðe can weana lyt

sares and sorge
and him sylfa hæfth
blæd and Blysse
and eac byrga geniht

Wenne genießt jener, der kein Leiden,
Keine Trauer oder Sorge kennt,
Der Wohlstand und Glück hat
Und ein hinreichend gutes Haus.





Hagal ist die erste Rune des zweiten Aettir. Manche ordnen die Rune Wotan in seinem Aspekt als *Har* (»der Hohe«) oder *Höttr* (»der mit dem Hut«) zu. ᚺ ist eine Rune des Winters, wenn die Welt der Menschen und der Natur unter einer Decke aus Schnee ruht. Der Winter war die Jahreszeit des Schlafes, der Dunkelheit, des Erholung, der Geduld und der Wiedergeburt. Aktivitäten im Freien und Kriege mussten unterbrochen werden, die Familie blieb gemeinsam zu Hause, das »Weiße vom Himmel« machte Reisen und Arbeit weitgehend unmöglich. Hagal wird manchmal als »hag-all« interpretiert, von *hag,* der Wurzel des Wortes »Hecke«, das auf IE **kagh-,* »fangen«, »ergreifen«, »Korbgeflecht«, »Zaun« zurückgeht. »Ich hege das All« ist eine verbreitete moderne deutsche Interpretation der Rune. Es ist die schützende Decke des Schnees, welche die Erde erfrischt und die natürliche Welt heilt. ᚺ wird oft als Heilungsrune bezeichnet, aber die Heilung, die der Winter bewirkt, ist keine sanfte Angelegenheit. Die Kälte reinigt. Der Same schläft im Zwischenzustand. Die Schwachen finden den Tod, die Starken schöpfen neue Kraft. Die Menschen ziehen sich in ihre Häuser zurück, wo sie eine lange dunkle Jahreszeit erwartet, um mit sich selbst ins Reine zu kommen. Eine solche Isolation kann die Familienbande stärken oder sie völlig zerbrechen. Ob die erzwungene Inaktivität ein Segen oder Fluch ist, hängt davon ab, wie wir mit uns selbst zurechtkommen. Der Winter wurde als Vorbereitung für das kommende Jahr angesehen. Die alten Leute erzählten wieder die Legenden und Geschichten, während die jüngere Generation den Flachs spann, am Webstuhl arbeitete oder Haushaltsgeräte schnitzte. Die nordische Sagen erwähnen bis zu drei große Winterfeste, von denen jedes Tage oder Wochen dauern konnte, je nach dem Reichtum des Gastgebers.

Die Form ✳ erinnert an den Schneekristall, und in meiner Vorstellung ist ᚺ eine Schneewechte zwischen zwei Bäumen. Hagal steht auch mit IE **kaghlo-* (»Kiesel«, »Hagel«) in Verbindung. ✳ wird als Binderune bezeichnet, weil die Runenstellung nur stufenweise ᛉ ⊥ oder ᚾ ᚾ|= ✳) oder von einem Paar ausgeführt werden kann, das eng beisammen

steht. Wenn du alleine arbeitest, versuche die Haltung von ᛉ und vibriere »hag«, dann bewege die Arme nach unten zu ᛏ und vibriere »al«. Es gibt eine kurze Pause, wenn sich die Arme bewegen, dennoch wird das ganze Wort in einem Atemzug intoniert. Derselbe Ablauf wird für ᛅ, »hag«, ᚽ »al«, verwendet. Die wesentliche Idee ist die, einen sechstrahligen Stern darzustellen. Wenn du mit deinem/r Geliebten arbeitest, stellt euch eng zusammen und imaginiert, dass ihr eine einzige Gestalt seid. Ein Partner stellt ᛏ dar, während der andere in der ᛉ-Position steht. Dann vibrieren beide »hag«, tauschen die Positionen und beenden mit »al«. Die Rune beinhaltet Bewegung und ist auch zum Tanzen geeignet.

AHD = *hagalaz* ᚺ ᚺ ᚻ ᚼ ᚽ
AE = *haegl* ᚻ ᚻ
AN = *hagl, haal* ᚼ ᛡ
GO = ᚺ ᚴ
ET = 𐌇 𐌇 𐌇 𐌇 ᚻ
PH = ᚻ ᚻ ᚺ
GR = Η 𐌇

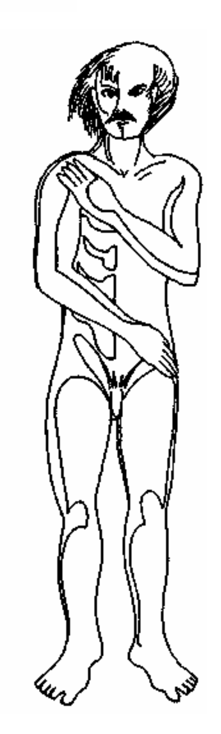
P = ᛡ
ND = ᛡ
NSK = ᛡ ᛡ ᛡ
NA =

Das Altenglische Runengedicht

Hægl byth hwitust corna
hwyrft hit of heofones lyfte
wealcath hit windes scura
weortheth hit to wætere syððan

Haegl ist das weißeste Korn,
Es fällt vom Himmelsgewölbe,
Wird vom Wind umhergewirbelt
Und schmilzt dann zu Wasser.

ᚺ



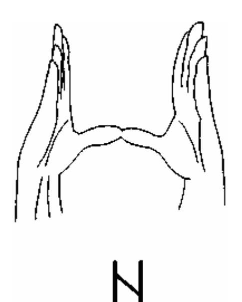
Das Altnordische Runengedicht

Hagall er kaldastr korna
kristr skop hæimenn forna

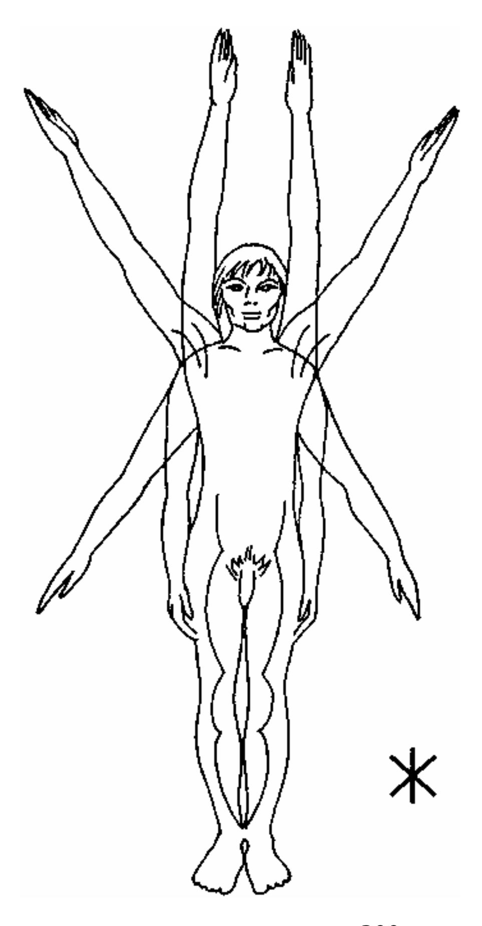
Hagall ist das kälteste Korn,
Christus schuf die Welt in alter Zeit.

Das Altisländische Runengedicht

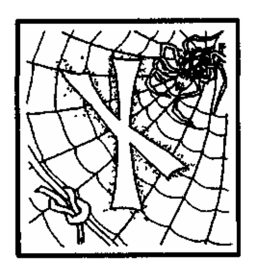
Hagall er kaldakorn
ok krapadrifa
ok snaka sott
grando is hildingr



Hagall ist kaltes Korn
Und Graupelschauer
Und Krankheit der Schlangen.
Grando = Hagel.







Nauthiz ist eine Rune, die viel negative Publizität erlitten hat. AHD *niot, not*, GO *nauths*, AE *nyd*, AIS *naudr* bedeuten alle »Bedürfnis«, »Notwendigkeit«, »Druck«, »Zwang« und ähnliche Ideen. Dieses »Bedürfnis« ist nicht ganz so einfach, wie es aussieht. AIS *naufisyn* ist die »Notsünde«, während *njotta* »genießen« bedeutet. AHD *niot, niet, nit* bedeutet »Verlangen«, »Sehnsucht«, »Begierde«, während *nietegi* die gefürchtete Fleischeslust ist. OE *neod* bedeutet »wünschen«, »begehren«, während *nyt* so viel wie »Zwang«, »Pflicht«, bedeutet und sich sogar auf ein Amt beziehen könnte. In all diesen Fällen besteht Notwendigkeit, aber nicht im Sinne der Ideologie von »Hunger und Mangel«, die von einigen Gelehrten vertreten wird. Ohne den geringsten historischen Beweis geht das 18-Runen-System so weit, die moderne »Eh«-Rune einzuführen, die wie ᚷ aussieht, um der dunklen und verhängnisvollen Atmosphäre von ᚾ das positive Konzept der Hochzeit (D »Ehe«) gegenüberzustellen. Die ᚾ-Rune könnte in ihrem ursprünglichen Sinn Unausgeglichenheit andeuten, eine Haltung des gestörten Gleichgewichts in einem Tanz. Eine andere Interpretation des Zeichens führt zum Knoten, zum Knüpfen und zum Netz, von IE **kn-* (»drücken«, »zusammenziehen«, »schieben«, »kneten«, »binden«). ᚾ ist eine Rune des Bindens und des Lösens, des Zusammenkommens und des Auseinandergehens. Der Knoten ist ein Ort und ein Prozess. Hier wird das Netz von den Nornen (*nyrnir*, »Weberinnen«) gewoben, das Spinnennetz aller Wirklichkeit. Alle Vorgänge werden als Interaktion von Kraftlinien angesehen, die sich verbinden, um das Gewebe des Schicksals zu erschaffen. Wo zwei Personen, Ereignisse, Ideen zusammentreffen, zeigen ihre Lebenslinien gemeinsame Veränderungen; sie »teilen eine Geste« (Castaneda) und entwickeln sich ausgehend vom gemeinsamen Knoten ihres Zusammentreffens weiter. Alle Rituale oder Augenblicke intensiver Ereignisse/Erfahrungen sind Knoten im Gewebe des Netzes. ᚾ bezieht sich auf Verbindungen, seien sie bekannt und unbekannt, auf die Verbindungen des Hungers und der Erfüllung, die Zauber, die wir aus unserem Bedürfnis heraus verhängen, und die

Bindungen, die wir in Freude und Lachen mit unseren Geliebten bilden. Knotenmagie hat hier ihren Platz. Wenn wir den Moment nutzen und unseren Knoten in vollem Bewusstsein knüpfen oder lösen, verändern die Linien der Interaktion das Muster des Ganzen. Der Knoten wird mit seiner Vision erfüllt und in das Netz allen Lebens übermittelt.

Es sollte bemerkt werden, dass Nauthiz manchmal als i und manchmal als ᚾ gezeichnet wird. Es besteht keine Notwendigkeit, die moderne Version des »Eh« einzuführen, wenn die »Not«-Idee selbst die Idee des Schließens einer Verbindung enthält, sei es aus Notwendigkeit oder aus freiem Willen. Eine andere interessante Interpretation deutet i als Feuerbohrer (ein Bohrer und ein Bogen), der für die »Notfeuer« verwendet wurde, die in Frazers Golden Bough beschrieben werden.

AHD = *nauthiz, not* (?)
AE = *nyd*
AN = *naut, nauðir, nauðr, nauð*
GO = *nauthz, noicz*
ET =
PH =
GR =
P =
NS =
ND =
NA =

Das Altenglische Runengedicht

Nyd byth nearu on breostan
weortheth hi theah oft
nitha bearnum
to helpe and to hæle gehwæthre
gif hi his hlystath æror

Nyd ist bedrückend für das Herz,
Doch oft erweist es sich als Quelle der Hilfe
Und Erlösung für die Kinder der Menschen,
Wenn es zur rechten Zeit beachtet wird.

Das Altnordische Runengedicht

Nauðr gerer næppa koste
noktan kælri froste

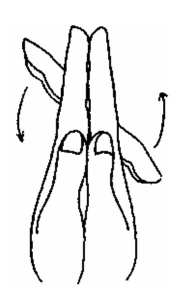
Nauðr lässt einem keine Wahl,
Ein nackter Mann friert in der Kälte.

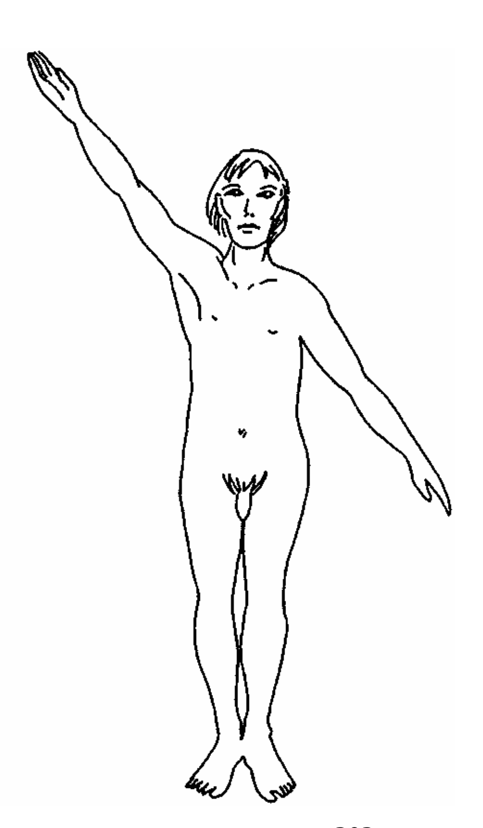


Das Altisländische Runengedicht

Nauð er thyjar thra
ok thungr kostr
ok vassamlig verk.
Opera niflungr

Naud ist der Schmerz der Magd,
Und ein Zustand der Unterdrückung
Und mühsame Arbeit.
Opera = Arbeit.







Isa ist die einzige Rune, die nie verändert wurde, gleich um welche Version des Futhark es sich handelt. Das Zeichen blieb wie es war, und dieses »Einfrieren einer Entwicklung« ist auch eine ihrer wesentlichen Bedeutungen. AE *is*, AHD *is*, AIS *iss* gehen alle auf die IE Wurzel **eis-* zurück, die »Eis« oder »Frost« bedeutet. In der *Edda* finden wir einige sehr klare Hinweise auf die Eiszeiten, auf die Erschaffung des Lebens aus Feuer und Eis und auf die Eisriesen, die Hrimthursar (»Reifriesen«). Eis ist gefrorenes Wasser, was darauf hinweist, dass die Flüssigkeit (für einige Zeit) fest wird und damit Entwicklung und Veränderung aufhält.

Eis ist kalt, schön und gefährlich. Eine Schicht aus Eis bedeckt Seen und Flüsse, sogar die Ufer des Ozeans, und das Leben muss in der Dunkelheit darunter ungesehen weitergehen. Eine Brücke aus Eis kann die Ufer verbinden, aber wir müssen mit großer Vorsicht und sehr langsam gehen. Manche Arten von Eis werden von Myriaden verwinkelter Linien durchkreuzt, die eine hervorragende Fläche für die Runendivination bilden. Weiters gibt es das Bild der Berggöttin Skadi, die die Sicheln des Mondes an ihre Füße band und so das Schlittschuh Laufen erfand.

Die Haltung der I-Rune hat einen seltsam ernüchternden Effekt. Sie »friert« die wechselnden Astralgezeiten ein und reduziert den Magier auf die einfachste mögliche Form — eine einzige Linie, die Himmel und Erde verbindet. Die Tradition verbindet die I-Rune oft mit dem Phänomen des »Ich«, und tatsächlich sind alle Manifestationen von Identität nur eingefrorene Bilder, die festhalten, was ansonsten flüssig und in Bewegung ist.

Isa steht auch mit AHD *isarn*, »heiliges Metall«, »Eisen«, in Verbindung. Das erste Eisen, das »heilige Metall«, fiel vom Himmel. Mehrere isländische Kenningar[1] verwenden Eis als Symbol für Eisen, wie das »Walküreneis« (das Schwert) oder das »Armeis« (ein Armreifen aus Eisen

[1] Poetische Metaphern, die bei den nordischen Skalden sehr beliebt waren.

oder Silber). AIS *isarn* und AHD *isin, isenin, isinin* (»Eisen«) war oft eine Bezeichnung für jede Art von Waffe. Waffen haben ebenfalls mit dem »Ich-Phänomen« zu tun, doch besteht wenig Notwendigkeit, diesen Punkt besonders hervorzuheben.

AHD = *is, isa*
AE = *is, isar*
AN = *iss, is, isar*
GO = *iiz, eis*
ET =
PH =
GR =

P =
NS =
NG, NSK =
NA =

Das Altenglische Runengedicht

Is byth ofercealld
ungemetum slidor
glisnath glæshluttur
gimmum gelicust
flor forste geworuht
fæger ansyne

Is ist sehr kalt und äußerst glatt.
Es glänzt so rein wie Glas
Und fast wie Edelsteine.
Es ist ein Boden, der vom Frost geschaffen wird,
Und sehr schön anzusehen.

Das Altnordische Runengedicht

Is kollum bru bræiða
blindan tharf at læiða.

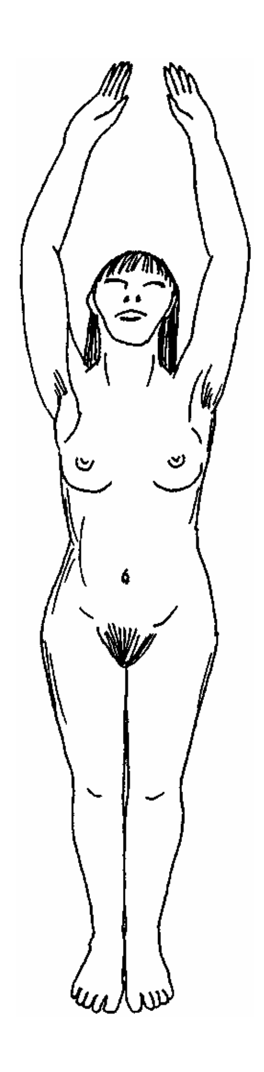
Is nennen wir die breite Brücke,
Der Blinde muss geführt werden.

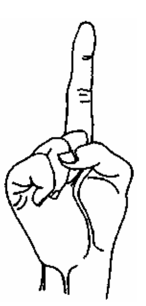
Das Altisländische Runengedicht

Iss er arbökr
ok unnar thak

ok feigra manna far
glacies jöfurr

Iss ist die Rinde des Flusses
Und das Dach der Welle
Und die Zerstörung der Verdammten.
Glacies ist Eis.







Jera ist eine Rune, die mit Landwirtschaft zu tun hat. Denke an die »neolithische Revolution«, die Veränderung des Lebensstils und der Philosophie, die auftrat, als sich die Nomaden entschieden, vielleicht für Generationen sesshaft zu werden. Das Zeitalter der Jäger und Sammler machte dem Zeitalter der Ackerbauern Platz.

Die indoeuropäischen Wurzeln **ger-* (»sammeln«), **gher-* (»ergreifen«, »einschließen«) und **ar-* (»zusammenfügen«) schufen eine breite Vielfalt neuer Worte: AIS *jarda* (»begraben«), *jardiki* (»Reich der Erde«), *gardr* (»Siedlung«, »Garten«), A}-{D *gard, gardo* (»Garten«, »Kreis«, »Chor«), AE *geard* (»eingeschlossener Platz«, »Land«, »Garten«). Wir werden an Asgard (»Land der Äsen«), Midgard (»Mittelland«) und Utgard (»Außenland«) erinnert. Vielleicht zeigt ᛃ die Begrenzung eines Feldes. Für den Bauern bedeutete das Land sein Überleben. Der Jäger und Sammler verlässt sich auf Glück, Geschick und Beweglichkeit, für den Bauern sind Ausdauer, Regelmäßigkeit und langfristige Planung wesentlich. Der Boden wird geteilt, bearbeitet, verteidigt und an die Erben weitergegeben, was eine Neudefinition von Gesetz, Ordnung und Besitz erfordert. Die Erde bringt Früchte hervor. ᛃ oder ᛄ kann als Bild des Samens oder Korns betrachtet werden, die aus ihr wachsen.

Nun kommt die Zeit ins Spiel. Samen wachsen je nach Jahreszeit zu Pflanzen heran: AHD *garo* und AE gearn von IE **garuwa-z* bedeuten alle »vollständig«, »reif«, »fertig«. Die Jahreszeit der Erfüllung, Herbst, ist mit E *to harvest* (»ernten«) verwandt. Das Konzept des Jahres selbst (AHD *jar*, AE *gear*, AN *ar*) hat mit der Erntezeit zu tun, die AN *arnot* genannt wird. *Airem* ist ein keltischer Name für den Pflugführer. Im altenglischen Landsegen wird der Geist der Erde *erce* genannt, was eng mit der Erd-göttin Gerda verwandt ist, der Gemahlin des Fruchtbarkeitsgottes Frey, und Jörd/Fjörgyn (»Erde«), der ersten Frau von Odin in der *Edda*.

Manchmal wird die Rune zu ᛅ oder ᛆ vereinfacht. Sie wird »Ar« genannt und dem Sonnengott zugeordnet, den Ariern (Indoeuropäern) und einer fragwürdigen Gottheit, die Ara Hari genannt wird, ein solarer

Gottmensch, der von Nazihistorikern auf der Grundlage von reinem Idealismus entdeckt wurde. Dass die Indoeuropäer eine landwirtschaftliche Gesellschaft waren, die bereits Sonnenverehrung praktizierte und patriarchalisch regiert wurde, wird von vielen Gelehrten bestätigt. Dies wird in okkulten Kreisen der »Äon des Osiris« genannt. Osiris/Asar ist im Wesentlichen ein Getreidegott, der während der Ernte getötet wird, dann werden die Felder verbrannt (Set) und seine Teile (die Samen) werden verstreut. Aus der unfruchtbaren Erde wird das neue Leben wieder geboren. Wie bei allen solaren Helden sind Tod und Auferstehung das zentrale Thema des Mythos, die Frucht ist auch das Opfer.

AHD = *jera*
AE = *ger*
AN = *ar, jara, ar*
GO = *jer, gaar*

P =
NG =
NS =
NSK =
NA =

Das Altenglische Runengedicht

Ger byth gumena hiht
ðonne god læteth
halig heofones cyning
hrusan syllan
beorhte bleda
beornum ond ðearfum

Ger ist eine Freude für die Menschen,
Wenn Gott, der heilige König des Himmels, leidet,
Dass die Erde glänzende Früchte hervorbringt
Für die Reichen ebenso wie für die Armen.

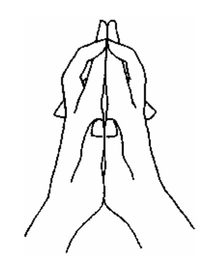
Das Altnordische Runengedicht

Ar er gumna góðe
get ek at orr var Fróðe

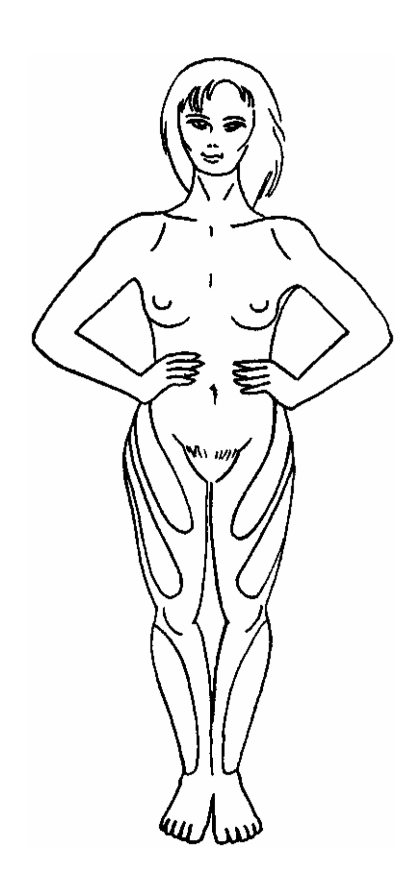
Ar ist ein Segen für die Menschen,
Ich sage, dass Frothi großzügig war.

Das Altisländische Runengedicht

Ar er gumna Góði
ok gott sumar
ok algróinn akr
annus allvaldr



Ar ist ein Segen für die Menschen
Und guter Sommer
Und gedeihende Ernte.
Annus ist Jahr.






Ehwaz, Eohl und Yr gehören zu einer Gruppe. Es hat viele Verwechslungen in Bezug auf die Bedeutungen dieser Runen gegeben, was zu einem gewissen Maß an Verwirrung geführt hat. Die AE Rune ᛗ, die »Schilf« bedeutete, kommt in den AN Runensystemen in umgekehrter Stellung ᛦ vor (ebenso wie in der St. Gallener Version) und bezieht sich auf die Eibe. Gleichzeitig wird in den skandinavischen Systemen ᛉ als »Man«-Rune vorgestellt (ursprünglich ᛗ). Um die Verwirrung zu steigern führte das Altenglische Runengedicht eine andere Rune für die Eibe ein, das bekannte ᛇ, das »*e*« des allgemeinen germanischen Futhark. Dies ist jedoch nicht ganz sicher, da der Laut wahrscheinlich eher dem modernen deutschen »ä« glich. Eine andere Theorie besagt, dass der richtige Laut »dsch« oder sogar »seh« war. Wichtig ist dabei nur, dass es nicht der normale »e«-Laut war. Neuere linguistische Forschungen legen nahe, dass i den »ei« -Laut (wie in englisch »I«) repräsentiert.

So erhalten wir: AE ᛉ = Schilf, ᛇ = Eibe, ᛗ = Mensch. AN ᛦ = Eibe, ᛉ = Mensch (diese Version kann auch in den St. Gallener Texten gefunden werden, die älter als die skandinavischen Texte sind.) Das Schilf fehlt im Altnordischen. Ich denke, dass es ziemlich nutzlos ist, über die »wahre« Bedeutung dieser Runen zu spekulieren. Zur Arbeit reicht es aus, in die Runenwelten zu reisen: Hier wirst du herausfinden, welches Zeichen eine Eibe ist und welches in den Sumpf gehört. Die Eibe ist einer jener Bäume, die mehrere Jahrhunderte alt werden. Ihr hartes, dichtes Holz war besonders für die Jagd geeignet, von der Neandertalerzeit bis ins Mittelalter. Bogen und Armbrüste wurden aus Eibenholz hergestellt, bis der Baum fast ausgestorben war. In den alten Tagen wurde aus den Beeren, den Nadeln und dem Holz der Eibe ein spezielles Pfeilgift hergestellt, obwohl das hellrosa Fleisch der Beeren vergleichsweise wenig Gift enthält. Unser Wort für Gift, »Toxin«, kommt vom Namen der Eibe, *taxus*. Die Eibe ist ein Todesbaum. Sie trägt ihre leuchtenden Beeren im Herbst, wenn viele andere Bäume ihre Blätter verlieren, und behält ihr frisches grünes Nadelkleid das ganze Jahr hindurch.

Heute kann man in den Wäldern nur mehr wenige Eiben finden, da der Baum zu langsam wächst, um von wirtschaftlichem Nutzen zu sein. Viele Eiben können jedoch in ganz Nordeuropa gefunden werden, wo sie glücklich auf Friedhöfen wachsen, und es gibt ein Sprichwort, das besagt, dass die Friedhofseibe eine Wurzel in jedem Sarg hat. Manche Gelehrte behaupten, dass es einst in Nordeuropa ein Eibenkult gegeben habe, bei dem der (skandinavische) Gott Ullr in Eibenhainen angerufen wurde. Es gibt eine seltsame Verbindung zwischen der AN Rune ᛦ und dem Konzept des Wahnsinns. AHD *irrt, irre, irr,* »verwirrt«, »verloren«, »frei von«, »ketzerisch«, »unsicher«, »verrückt« (die Wurzel des deutschen »irre«), und AE *ierre, yrre,* »aufgeregt«, »ärgerlich«, »verwirrt«, »wild«, gehen auf die IE Wurzel **ers-* (»in Bewegung sein«) zurück. Diese Worte beschreiben sehr gut Wahnsinn, Raserei und Vergiftung—möglicherweise Nebeneffekte, wenn man das Gift berührte. Vielleicht symbolisiert die Änderung von ᛉ zu ᛦ die Wurzeln, die Umkehrung der Wirklichkeit, den unmöglichen Traum eines Baums, der im Winter grün ist und trotz seines starken Giftes die Vögel ernährt. Denn die Vögel genießen das helle Fleisch der Beeren und verteilen die Samen, ohne sie zu verdauen (das Wort »Eibe« stammt übrigens von AHD *iwa,* AE *iw,* AIS *yr,* »hell«, »rötlich«, »farbig«). Hieronymus Bock behauptet in seinem Buch *Kräuterkunde* (1577), Eiben seien so giftig, dass es mit Sicherheit tödlich .ist, unter ihnen zu schlafen. Es heißt, dass das Gift zu Mittwinter am stärksten ist. Ein andere beliebte Verwendung von Eibenholz bestand darin, Amulette oder Runenstäbe daraus zu schnitzen. Man sagte, Eibenholz vertreibe böse Geister. Die Mysterien der Eibe sind die Trancen des Todes, des Wahnsinns, der Verwirrung und jenes exaltierten Zustands von inspirierter Verrücktheit, der die Ordnung der Welt umkehrt und über den Verstand hinausgeht. Dies ist das Reich des Narren und Clowns.

Das Symbol des Schilfes kehrt ebenfalls die Ordnung der Welt um. Im Sumpfland ist fester Boden nicht vertrauenswürdig, die Erde ist trügerisch, es gibt nichts Festes oder Bestimmtes. Der Sumpf bringt seltsame amphibische Geschöpfe hervor, die in beiden Reichen leben. Der Elch (AHD *elho,* AE *eohl,* AN *alg)* gab dem Runenzeichen seinen Namen, da er ein riesiges Wildtier ist, das im Sumpf und Marschland lebt. Seine breiten Hufe ermöglichen dem Tier einen sicheren Tritt, wo ein Mensch einsinken würde. Das Sumpfland diente oft als Zufluchtsort in Kriegszeiten. Viele Sümpfe hatten geheime Pfade - hölzerne Planken auf Stelzen, die unter dem Wasser versteckt waren. Die Überreste eines solchen Pfades kann man im British Museum sehen. Heute noch werden

zahllose Sumpfheiligtümer entdeckt, die oft reich an Opfergaben sind: Waffen, Schmuck, Modellwagen und Leichen. Der Sumpf ist ein magisches Reich, in dem die Welt feindlich, wechselhaft, unbestimmt und doch sehr schön ist. Das Elchried ist eine Schilfart, die aus dem Wasser aufragt und sanft im Windhauch schwankt. Ihr Name (E *elk sedge)* geht möglicherweise auf **elkos-*, »Wunde«, »Entzündung«, »Geschwür«, und **sek-*, »schneiden«, die Wurzel der Worte »Sichel«, »Schilf«, Säge, AE *sax* (»Schwert«), zurück. Die Blätter des Schilfes sind sehr scharf; wer sie unvorsichtig berührt, wird geschnitten.

Das Folgende ist reine Spekulation: Ich neige dazu, ᛇ als Gegenstück zu H wahrzunehmen, ein lunarer Gegensatz zum solaren H. Die Linie beinhaltet beide Runen als Aspekte voneinander. Während ᚺ »gerade-gebrochen-gerade« ist, ist ᛇ »gebrochen-gerade-gebrochen«. - f ist in meiner Vision die doppelte Sichel des Mondes, was gut zum Sumpf/ Wasser/Marsch/Schilf-Charakter passt.

AHD = ᛇ *ehwaz, eiwaz;* ᛦ *yr, ybe, iwa:* ᛉ ᛦ ᛦ ᛇ ᛇ
AE = ᛇ *eoh;* ᛉ *eohl:* ᛇ ᛇ ᛉ
AN = *yr, algir, ýr* ᛦ ᛦ
GO = *alga, ezec, egeis, eyz* ᛇ ⊖
ET = ...
PH = ... (s, z); ... (z)
GR = ...

P = ...
NSK = ...
NS = ...
NA = ...

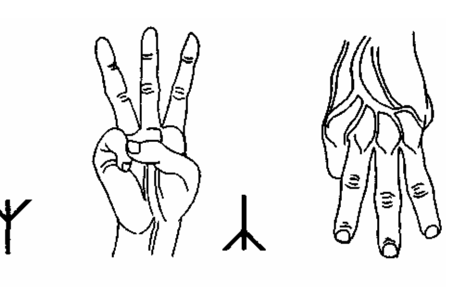
Das Altenglische Runengedicht

ᛇ *Eoh byth utan*
unsmethe treow
heard hrusan fæst
hyrde fyres
wyrtrumun underwrethyd
Wyn on ethle

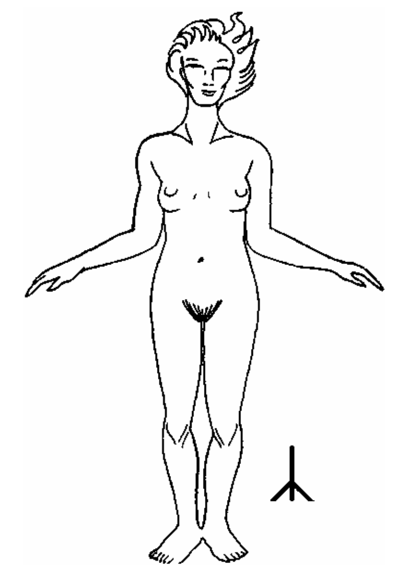
Eoh ist ein Baum mit rauher Rinde,
Hart und fest in der Erde,
Gestützt von seinen Wurzeln,
Ein Wächter der Flamme
Und eine Freude auf einem Hof.



ᛉ *Eohl – secg eard hæfth*
oftust on fenne
wexeð on wature
wundað grimme
blode breneð
beorna gewylcne
ðe him ænigne
onfeng gedeth



Eohl — Schilf wird meist
In einer Marsch gefunden, es wächst im Wasser
Und macht eine schreckliche Wunde.
Jeder Krieger, der es berührt,
Wird mit Blut bedeckt.



Das Altnordische Runengedicht

ᛦ *Yr er vetrgrønstr viða*
vænt er, er brennr, at sviða.

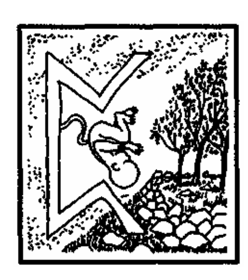
Yr ist der grünste Baum im Winter
Wenn er brennt, dann knistert er.

Das Altisländische Runengedicht

ᛦ *Yr er bendr bogi*
ok brotgjarnt jarn
ok fifu farbauti
arcus ynglingr

Yr ist der gespannte Bogen
Und brüchiges Eisen
Und der Riese des Pfeils[1].
Arcus = Bogen.

[1] B. Dickins übersetzt *Farbauti* als »Riese des Pfeils«, der in der *Edda* als Vater von Loki erscheint. Der Name scheint doppeldeutig zu sein, und mehrere Gelehrte haben ihn mit »der schnell Flüchtende« übersetzt.



Peord ist die vierzehnte Rune im Altenglischen Runengedicht, wo sie zwischen ᛇ und ᛉ steht. Der Text ist dunkel und entzieht sich einer klaren Interpretation. K scheint an einen Eingang in einen Raum, möglicherweise eine Höhle, zu erinnern. AHD *p(h)orta, borta* bedeutet »Tor«, »Tür«, *und p(h)orzik* bedeutet »Halle«, »Gang«. Eine andere mögliche Wurzel bezieht sich auf die Hügelfestung, AHD *bergaz,* AE *beorg* (D »Burg«), von IE **bergh*- (»verbergen«, »schützen«), **bherg*- (»hoch«, »Hügelfestung«), D »Berg«. Die frühesten Burgen waren Ringwallheiligtümer, die in Kriegszeiten befestigt wurden.

Die ᛈ-Stellung ist eine hockende Haltung. Man kann sie bei einigen Sumpfleichen finden; das Opfer wurde in ᛈ-Form (Embryonalstellung) gefesselt, bevor es erwürgt und versenkt wurde. Dies könnte Peord mit der Idee der Halle (Uterus) und des Kriegers (Fötus) verbinden. Die Haltung könnte bei der Geburt hilfreich sein.

AHD = *peord* ᛈ ᛞ
AE = *peord, peorð* ᛈ ᚻ
GO = *pairtha, petra* ᛈ Π

ET = ℸ 1
PH = 7 7
GR = Γ Γ Π Π

Das Altenglische Runengedicht

Peorð byth symble
plega and hlehter
wlancum (on middum)
ðar wigan sittath
on beorsele
blithe ætsomne



Peord ist eine Quelle des Vergnügens
Und der Entspannung für die Großen,
Wenn die Krieger in der Festhalle
Vergnügt beisammensitzen.



Sowulo ist eine solare Rune. In ihrem Namen können die IE Wurzeln **sawel-*, **swen-*, **sun*, gefunden werden, die sich alle auf die Sonne beziehen. Die solare Formel, die in der Tradition des westlichen Okkultismus als »Formel von IAO« bekannt ist, beschreibt das übliche Muster von Leben, Tod und Wiedergeburt. Dieselbe Idee kann in der Form der ᛋ-Rune gefunden werden. Manchmal wachsen Blumen oder Äste in der ᛋ-Form. Dies passiert, wenn die ursprüngliche Bewegung ᛁ auf ein Hindernis ᛚ trifft, dieses umgeht ᛋ und in der ursprünglichen Richtung weiterwächst. Es ist das zyklische Muster von Wachstum, Krise und neuem Wachstum, welches das Phänomen vorhersagbar macht, und wenn wir die Dinge gewissenhaft untersuchen, können wir feststellen, dass diese Art von Evolution in allen Formen des Lernens stattfindet. Wir können ᛋ auch als Teil des Sonnenrades, der Swastika, betrachten, was auf jene Zeiten zurückgeht, als unsere Vorfahren die Sonnenfeste feierten, indem sie riesige Feuerräder einen Abhang hinunterrollten. In einem anderen Sinn symbolisiert ᛋ den Blitz, der die erste Quelle des Feuers für unsere Vorfahren war, das göttliche Feuer, das vom Himmel fiel.

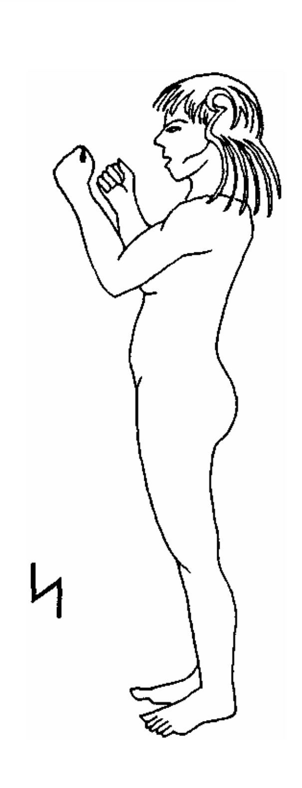
Im 18-Runensystem wird ᛋ »Siegrune« genannt. Das Wort »Sieg« geht auf die IE Wurzel **segh-* (»halten«) zurück. Das AE *sigel* (»Sonne«) ist möglicherweise mit Worten wie sige-floc (»Siegervolk«), *sige-leas* (»sieglos«), *sige-rof* (»siegreich«), dem Wort siege (»Belagerung«) und Begriffen wie *sigan* (»sinken«, »fallen«, »herabsteigen«) und *sigle* (»Schmuck«, »Schätze«) verwandt. Das AN *sigr* (»Sieg«) kann man in zahllosen Namen wie Sigurd, Siegfried, Sieglinde, Sigmund oder Sigrdrifa (»Siegesbringer«) finden. (Sigrdrifa ist der Name der Walküre im *Sigrdrifumal*. Nach dem Erwachen singt sie ein paar Zeilen, die als echte alte Anrufungsgesänge betrachtet werden, um den Tag und die Äsen zu begrüßen und den Sieg für ihre Zuhörer zu erbitten.) Übersetzt in Körperhaltung erinnert die ᛋ Rune an jemanden, der sitzt oder hockt. Ein anderer Aspekt von ᛋ ist AN *sei*, *sael* und AHD *salig*, die alle »gesegnet«, »heilig«, »froh«, »glücklich« bedeuten. Das entsprechende deutsche Wort ist »selig«. Das Wort

sal kann man gelegentlich in religiösen Segen (oder in Symble-Trinksprüchen) finden. Die Legende behauptet, dass es einst einen Zweig der Priesterschaft gab, der »die Seligen« genannt wurde, für die Heilung von Frauen und die Verehrung einer Gottheit mit dem Namen »Fru (Frau) Saelda« bekannt war. Es ist seltsam, dass in der deutschen Sprache die Sonne weiblich ist. ᛋ hat einen ziemlich schlechten Ruf bekommen, da während der Naziherrschaft die Mitglieder der Schutzstaffel (SS) die Runen ᛋᛋ als ihr Symbol verwendeten.

AHD = *sowulo*
AE = *sigel*
AN = *sol, sowelu, sol*
GO = *sauil, sugiol* 3 S
ET =
PH = (s) W w (sh)
GR =

P =
ND =
NS =
NSK
MB =
NA =

Das Altenglische Runengedicht



Sigel semannum
symble bith on hihte
ðonne hi hine feriath
ofer fisces beth
oth hi brimhengest
bringeth to lande

Sigel ist ein Freund für Seefahrer,
Wenn sie hinausfahren
Über das Bad der Fische,
Bis das Pferd der Tiefe
Sie wieder an Land trägt.

Das Altnordische Runengedicht

Sól er landa ljóme
luti ek helgum dóme

Sol ist das Licht der Welt,
Ich beuge mich der göttlichen Fügung.

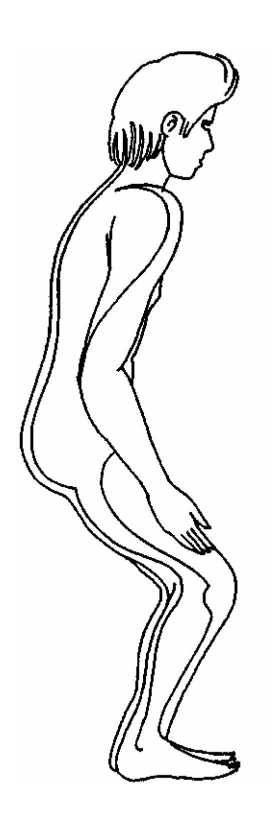
Das Altisländische Runengedicht

Sól er skyja skjöldr
ok skinandi röðull
ok isa aldrtregi
rota siklingr

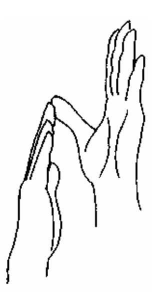


Sol ist der Schild der Wolken
Und leuchtender Strahl
Und Zerstörer des Eises.
Rota = Rad.

ᛋ



ᛊ





Teiwaz besitzt eine ziemlich komplexe Vielfalt von Interpretationen. In erster Linie zeigt die Rune einen Speer (wie jener, der Odin verletzte) oder einen Pfeil (wie jener, der »versehentlich« Balder tötete), also Werkzeuge des Blutvergießens. Der Pfeil oder Speer zeigt in eine Richtung und erinnert an Bewegung, Entwicklung und Evolution. Evolution beinhaltet zwei Grundkräfte: Das Ziel ist Überleben, Freude, Leben und Fortpflanzung, der Preis ist Blut. Wir alle töten um zu essen, oder lassen andere unsere Nahrung töten. Es ist die Spezies, die fortbesteht, und das Individuum sorgt für die Ausführung. Das Symbol des Blutvergießens gleicht der Ausscheidung. Zwei gespreizte Beine ^ und etwas, das herausfließt ᛏ. Während ᛉ zum Himmel strebt, lässt ᛏ zur Erde fließen. Warum wurde Odin verwundet? Warum verlor Tyr seine Hand? Tiu, Tiwaz oder Tir ist eine der ältesten indoeuropäischen Gottheiten. In *Germania* erscheint er/sie als Twisto (D »Zwitter«), der androgyne Vorfahre der Menschheit. Dieses Stadium wird durch zwei Hände symbolisiert. Als im Lauf der Entwicklung der Fenriswolf (das Symbol der Götter des Chaos) angekettet werden musste (sodass sich die geordnete Gesellschaft entwickeln konnte), gab Tyr eine Hand als Pfand. Der Wolf vertraute Tyr, da Tyr beides (ich/du, Mann/Frau) und daher der einzige ehrliche Richter war. Nun musste aber der Wolf angekettet werden, und dabei verlor Tyr seine Hand und seine Dualität. Der Gott des Blutvergießens wurde eingeschlechtig, eine männliche Gottheit, und die Menstruation wurde durch den Krieg ersetzt. In den germanischen Mythen wandelte sich Twisto zu Donar-Thor, dem Gott des Donners, und zu Tyr-Zis, dem Gott des Krieges. Eine ähnliche Trennung gibt es zwischen den keltischen Gottheiten Taranis und Teutates, die auf dieselbe indoeuropäische Urform zurückgehen wie der griechische Zeus, das lateinische Deus oder die Devas der indischen Mythologie. Die indoeuropäischen Wurzel **deiw-* bezieht sich sowohl auf den Himmelsgott als auch auf den Himmel selbst. Die Symbole ᛏ oder ⍑ wurden oft in Schwert- oder Speerklingen geritzt. Mögliche Ursprünge des Namens sind **ter-* (»hinübertreten«, »kreuzen«,

»hindurchgehen«), **ter-* (»umdrehen«), **deu-* (»mangeln«, »verlangen«), **deu-* (»brennen«, »schmerzen«), AHD *tiuno*, AE *teona* (»Verletzung«) und AIS *tjon* (»Verlust«, »Strafe«). Eine andere Gruppe von Bedeutungen kommt von **deuk* (»fuhren«): AHD *tiuhan*, AE *teon* (»ziehen«, »zeichnen«, »führen«), AIS *tirr* (»Ehre«, »Ruhm«), AHD *tiuri* (»kostbar«, »wertvoll«, »lieb«, »heilig«), *tiuren* (»loben«), AE *tir* (»Ruhm«, »Ehre«). AIS *teinlautartyr* ist ein Opfergefäß, um Blut aufzufangen. Die Figur des Zwillings Twisto bestand im Volksglauben als der »Zwielichtreisende«, der »Doppelte« oder Teufel (AHD *tiuval*), fort. AHD *tiufi* ist die Tiefe, der Abgrund. Der Speer/Pfeil der ᛏ-Rune zeigt zum »Tir-Stern«, dem Polarstern, der »immer auf seinem Weg über den Nebel der Nacht« ist und »niemals in die Irre« führt. In diesem Sinn ist die Erdachse selbst die ᛏ-Rune, die nach Norden zeigt. Der Tir-Stern wurde manchmal »Notnagel« genannt, der Nagel, der die Welten an ihrem Platz hält und um den sich die Himmel drehen.

AHD = *teiwaz* ᛏ
AE = *tir, tyr* ᛏ
AN = *tiu, tiwar, tyr* ᛏ
GO = *teiws, tyz* ᛏ
ET = ᛏ × ⊥ +
PH = × +
GR =
P =
NS =
NSK
NA =

Das Altenglische Runengedicht

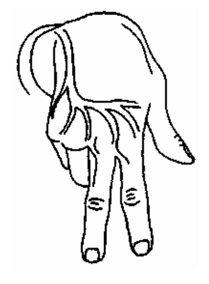
Tir bith[1] *tacna sum*
healdeð trywa wel
with æthelingas
a bith on færylde
ofer nihta genipu
næfre swiceth

Tir ist ein (leitender) Stern
Der den Prinzen Treue hält.
Er ist immer auf seinem Weg
Über den Nebeln der Nacht
Und versagt nie.

[1] Beachte die unterschiedliche Schreibweise zu *byth,* wie es an anderen Stellen wiedergegeben ist. Möglicherweise handelt es sich um einen alten Schreibfehler.

Das Altnordische Runengedicht

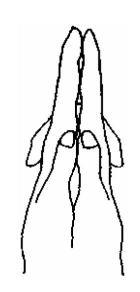
Tyr er æinendr asa
opt værdr smiðr blasa



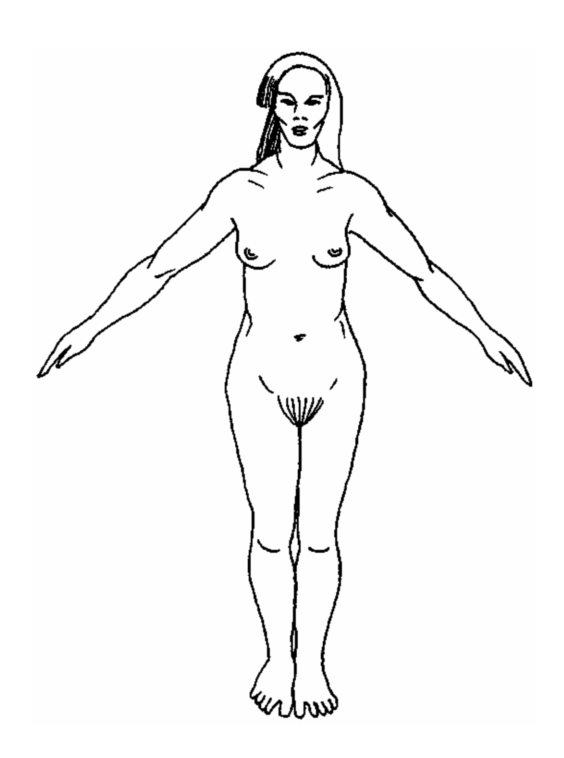
Tyr ist ein einhändiger Gott,
Der Schmied muss oft blasen.

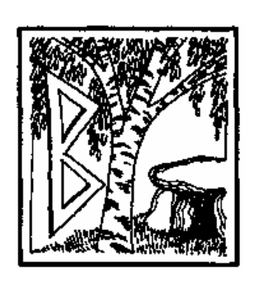
Das Altisländische Runengedicht

Tyr er einhendr áss
ok ulfs leifar
ok hofa hilmir
mars tiggi



Tyr ist ein einhändiger Gott,
Die Überreste (Exkremente?) des Wolfs
Und der Prinz der Tempel.





Berkana ist eine der Baumrunen. Obwohl sie einige Gelehrte mit der Pappel verbinden und das altisländische Gedicht sie abies, die Tanne, nennt, verweist die grundlegende Symbolik auf die Birke, AHD *birka,* AE *berc,* AN *björka,* deren Name auf **bher-eg-* (»scheinen«, »hell«, »weiß«) zurückgeht. Die Birke war einer der ersten Bäume, die in Nordeuropa wuchsen, nachdem sich die Gletscher zurückgezogen hatten. Er ist ein Baum des Neubeginns, der in zahlreichen Frühlingsfesten seinen Platz hatte, um die üblen Einflüsse hinauszukehren (Besen), den »Grünen Mann«, den »Aprilnarren«, zu bekleiden und den Segen des neuen Lebens in Form von geweihten Zweigen in jedes Haus zu bringen. Das Sonnenlicht, das auf den Blättern tanzt, symbolisiert den ersten Tag der neuen Lebenszeit. Die Birke ist ein Fruchtbarkeitsbaum, ihr Runenzeichen ᛒ erinnert an zwei Brüste, die Brüste und den Bauch einer Schwangeren, oder eine Frau, die während der Geburt am Boden liegt. Die IE Wurzel **bher(a)*- (»tragen«, »aushaken«, »bringen«) ist eng mit der Idee der Geburt verwandt. Spuren davon können in AHD *branam,* AIS *barn* und schottisch *bairn* (»Kind«) gefunden werden, in AN *burthiz* (»Geburt«), AHD *brengan* (»bringen«), Keltisch *endober* (»hineintragen«), AHD *bur,* AE *burlic* (»hinaufgetragen«, »erhöht«, »Last«) und AHD *barwon,* AE *bearwe* (»Korb«, »Hügelgrab«).

Weiters gibt es AE *beorgan,* AIS *bjarga, barg,* AHD *bergen* (»schützen«, »verstecken«, »abschirmen«), der Ursprung des Wortes »Berg« (als Bergfestung) oder »Burg«. Die *Edda* nennt *bjargrunar,* Runen die schützen und verbergen. Damit verwandt ist das Konzept der Unschuld und Einfachheit. AHD *bar,* AIS berr bedeutet »nackt«, »offen«, »verletzlich«, manchmal sogar »ohne« oder »frei«.

Der Birkenkult war vermutlich in der Megalithreligion verbreitet. In einem Sinn bezieht sich das Konzept des Bergs (AE *beorh, beorge*) auf Hügel- und Dolmengräber. Die Dolmenstruktur ist der weibliche Aspekt der Megalithreligion, die Gebärmutter aus Stein, in der tief unter dem Hügel die Wiedergeburt erfahren wurde. Die Tradition besagt, dass ᛒ die

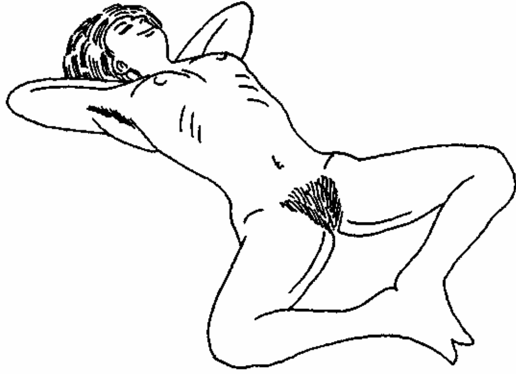
Rune der Muttergöttin ist. Die Form der ᛒ-Rune könnte Berge darstellen, doch kann man sie auch als die Wellen des Meeres betrachten. AHD her, AN *bara* ist die »Welle«. Schließlich gibt es die geheimnisumwitterte Gestalt der Frau Berchta, welche die Zeit der Wilden Jagd mit ihrem Namenstag, dem 6. Januar, beendet. Ihre irische Entsprechung, die Göttin Brigid oder Bride, (das »hell« und »erhaben« bedeutet) kann ebenfalls damit verwandt sein. Nicht alle der Beschreibungen des Altenglischen Runengedichts passen auf die Birke, die Früchte und Samen trägt. Dies ließ einige Gelehrte nach einem passenderen Baum suchen, was kaum zu überzeugenden Ergebnissen geführt hat. Ich frage mich, ob sich die Rune direkt auf eine Baumart bezieht oder auf die Eigenschaft des frischen Grüns, das viele Bäume — sowohl Birke als auch Kiefer — teilen, wenn im Frühling die ersten Blätter oder Triebe erscheinen.

AHD = *berkana, brica* ᛒ ᛒ
AE = *beorc, beork* ᛒ ᛒ
AN = *bjarkan, brica, bercana* ᛒ ᛒ
GO = *bairkan, bercna* ᛒ ᛒ
PH =
GR =

P =
NG =
NS =
MB =
NA =

Das Altenglische Runengedicht

Beorc byth bleda leas
bereth efne swa ðeah
tanas butan tudder
bith on telgum wlitig,
heah on helme
hrysted fægere
geloden leafum
lyfte getenge



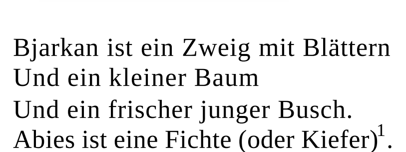
Beorc trägt keine Früchte,
Samen bringt sie Schößlinge hervor,
Denn sie entsteht aus ihren Blättern.
Wundervoll sind ihre Äste
Und reich geschmückt
Ist ihre hohe Krone,
Die bis in den Himmel reicht.

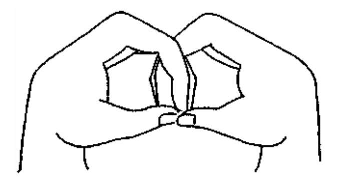
Das Altnordische Runengedicht

Bjarkan er laufgrønstr lima
Loki bar flærða tima

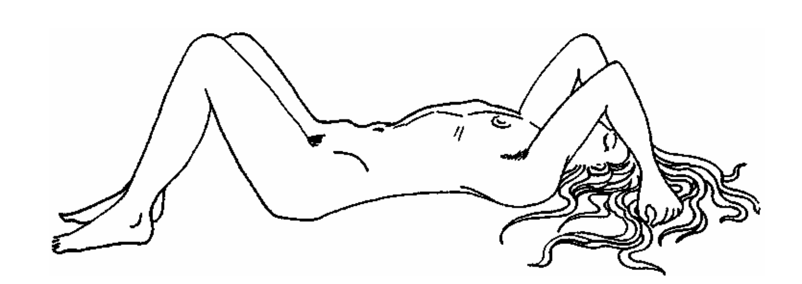
Bjarkan hat die grünsten Blätter,
Loki war in seinem Betrug erfolgreich.

Das Altisländische Runengedicht

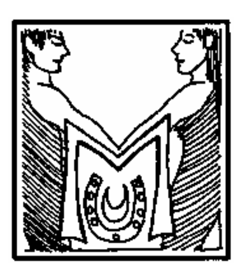

Bjarkan er laufgat lim
ok litit tre
ok ungsamligr viðr
abies buðlungr



Bjarkan ist ein Zweig mit Blättern
Und ein kleiner Baum
Und ein frischer junger Busch.
Abies ist eine Fichte (oder Kiefer)[1].



[1] Beide tragen in ihren lateinischen Namen die Bezeichnung *Abies.*



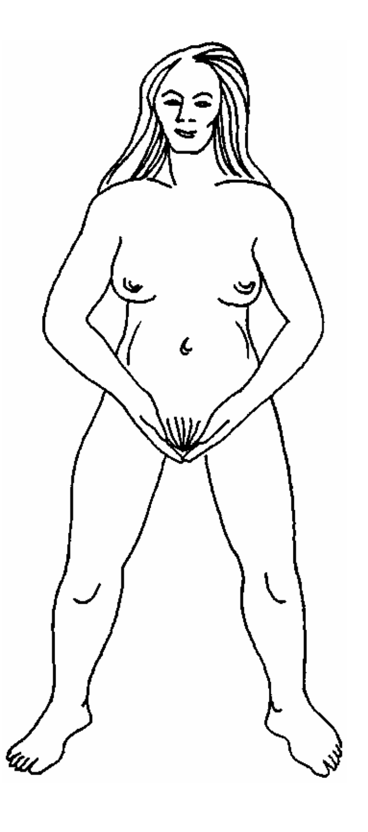
Eh ist die 19. Rune im altenglischen Gedicht. Die Rune wird »Eh« genannt, was im modernen Deutsch so viel wie »Ehe« bedeutet. (Diese Idee wird durch die Stellung von zwei Menschen in der ᛖ-Position angedeutet, die sich bei den Händen halten) *Eh* geht auf AHD *ehin* (»eins«), *ea*, *ehwa* (»Ewigkeit«, »Recht«, »Gesetz«), *e(o)*hafi (»gerecht«, »heilig«), *ehwart* (»Hohepriester«), *eban*, ebin (»gleich«, »gerecht«, »in Einheit«, »eben«), AE *ewa* (»Ehevertrag«) und AIS *ae* (»immer«, »ewig«), aevi (»Lebenszeit«) zurück. All diese Wörter gehen auf die IE Wurzel **aiw-* zurück, die ursprünglich »Lebenskraft« oder »Lebensspanne« bedeutete und aus der sich später Worte wie »Aon« (Zeitalter) oder E *eternity* (»Ewigkeit«) entwickelt haben. Der Text des Gedichts ist etwas obskur. Wir werden an Pferde erinnert (siehe Tacitus über Pferdekulte), und das Pferd ist ein Tier der Mondgöttin (Epona im Keltischen), dessen Hufabdruck der Mondsichel gleicht. Unter den Venetern, die an der deutsch-polnischen Küste des Baltikums lebten, war es ein verbreiteter Brauch, weiße Pferde im Tempel des Swantewit, dem vielgesichtigen Gott, zu halten. Diese Pferde dienten Orakelzwecken. Zur Divination wurde eine Anzahl von Lanzen in einem Feld aufgestellt. Der Gott wurde angerufen, die Frage gestellt und dann wurde ein heiliges Pferd losgelassen, das durch die Lanzen laufen musste. Wenn es durchkam, ohne eine davon zu berühren oder umzuwerfen, waren die Zeichen günstig. Wenn es aber welche berührte, standen die Zeichen schlecht. Eine andere Version bestand darin, Linien auf den Boden zu zeichnen, die das heilige Pferd überqueren musste, ohne sie zu berühren. Diese Methode wurde jedes Jahr verwendet, um festzustellen, ob die Veneter auf Raubzug gehen sollten. Dies war erfolgreich und die Inselstadt Vineta wurde zum reichsten Hafen im Baltikum, bevor sie ein mächtiger Sturm versenkte, um »diese sündigen Menschen für ihren Reichtum und ihre Habgier zu bestrafen«, wie die Christen später sagten. Lange nachdem die ᛖ-Rune aus der Mode gekommen war, wurde in Skandinavien ein anderes »Eh« (ᛂ) eingeführt. Es kann auch in manchen mönchischen Manuskripten gefunden werden.

AHD = *eh, eihwaz* ᛖ
AE = *eh, eoh* ᛖ
GO = *egeis, eyz* ᛖ ∈

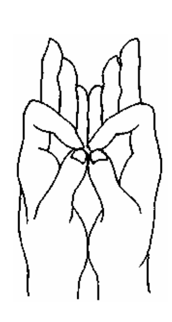
ET = 𐌄 𐌄
PH = 𐌄 𐌄 𐌄 𐌄
GR = Ε Ε Ε E H

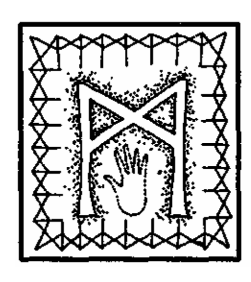
Das Altenglische Runengedicht

Eh byth for eorlum
æthelinga wyn
hors hofum wlanc
ðær him hæleth ymb(e)
welege on wiegum
wrixlath spræce
and bith unstyllum
æfre frofur



Eh ist den Prinzen eine Freude
In der Anwesenheit von Kriegern,
Ein Pferd, stolz auf seinen Hufen,
Wenn reiche Menschen auf Pferderücken
Darüber Worte austauschen,
Und es ist immer eine Quelle des Trostes
Für die Rastlosen.






Mannaz ist eine Rune, die die Menschheit beschreibt. Einige Nazi-ideologen haben versucht, sie zu einer Rune der Männer zu machen (während sie ᛦ den Frauen zuordneten), doch hat diese Art von Trennung nichts mit der ursprünglichen Bedeutung zu tun. ᛉ kommt von IE **man-, *manu-, *manw-, *manna-, *monu-* (»Mensch«). Diese Wurzeln haben viel mit mentaler Aktivität zu tun, **men-* ist der Ursprung von E *mind* (»Geist«), *AEgemynd* (»Gedächtnis«, »Geist«) und AIS *muna, man* (»sich erinnern«). AIS *munda* bedeutet 1) »sich erinnern« und 2) »teilen«, »unterscheiden«. AIS *munr* bedeutet 1) »Sinn«, »Wunsch«, »Wahrneh-mung«, »Gefühl« und 2) »urteilen«, »teilen«.

AE *myne ist* »Sinn«, »Gedanke«, »Absicht«, und *maenan* bedeutet »sich erinnern«, »weihen, »meinen«. Im AHD treffen wir auf das Konzept der Minne. *Minna* war ursprünglich das »Gedächtnis« und bekam später die zusätzliche Bedeutung von »Liebe«, »Sympathie«. Ein Minnesänger war ein reisender Musiker, der an den Höfen Liebeslieder spielte, die Frauen pries und nur knapp der Wut ihrer Männer entging. Der Begriff kam aus der Mode, als »Minne« zu einem Schimpfwort wurde. Im AN finden wir den Brauch des *drekka minni,* des »Minnetrinkens« aus dem *mindebaeger,* dem »Minnebecher«, was bedeutete, zu Ehren von jemandem zu trinken. Der Minnebecher war oft mit einem Fries aus Runenzeichen geschmückt. Hier sind zwei interessante Beispiele:



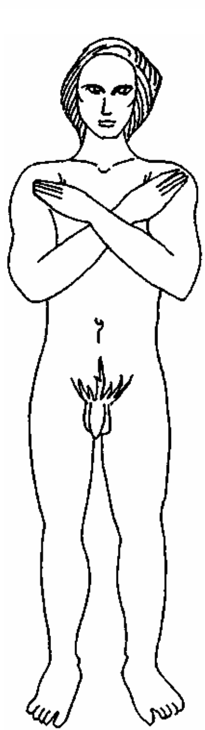
Das letztere beinhaltet beide Symbole ᛉ und ᛗ in einer Form, die eine Kette von Menschen andeutet, vielleicht ein Kreis von Anbetenden, die sich zusammenschließen, um die Kraft zu vereinen. Beide Runenhaltungen, ᛉ und ᛗ, wurden in fast jeder Kultur, gleich wann und wo, als rituelle Gesten benutzt, ᛉ drückt das »Streben nach der Höhe« aus, während ᛗ, das Falten der Arme über der Brust, die Kraft nach unten und nach innen bringt. ᛗ stellt auch zwei Menschen in der ᛚ-Haltung dar, die sich umarmen. Die Runengedichte erwähnen, dass Mannaz eine » Vermehrung

von Staubes« ist, was impliziert, dass wir »erhoben« werden. Sie zeigen auch auf, dass wir zum Scheitern verdammt sind und zur Erde, die unser Ursprung ist, zurückkehren müssen. In diesen Zeilen liegt ein gewisser christlicher Beigeschmack.

Eine andere, wenngleich unbewiesene Interpretation besagt, dass ᛉ die Form eines Baumes oder jeder anderen Pflanze darstellt, die sich nach dem Licht streckt. Wir werden an den *Myrkwald* erinnert, den urtümlichen düsteren Wald, der die ganze Erde bedeckte. In der *Edda,* werden die ersten beiden Menschen Ask und Embla genannt *(Gylf.* 9); Ask ist die Esche und Embla ist die Erle.

AHD = *mannaz, man*
AE = *man*
AN = *man, maðr, mannar*
GO = *manna*
ET =
PH =
GR =

P =
NS =
NSK =
ND =
NA =



Das Altenglische Runengedicht

Man byth on myrgthe
his magan leof:
sceal theah anra gehwylc
oðrum swican
forðam drithen wyle
dome sine
thæt earme flæsc
eorthan betæcan

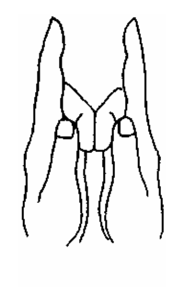


Der frohe (Mensch) ist seinen Verwandten lieb,
Doch jeder Mensch ist verdammt
Wenn er seine Gefährten verrät,
Denn der Herr wird durch seinen Entschluss
Die Leiche des Übeltäters der Erde übergeben.

Das Altnordische Runengedicht

Maðr er moldar auki
mikil er græip a hauki

Madr ist eine Erhöhung des Staubes,
Groß ist die Kralle des Falken.

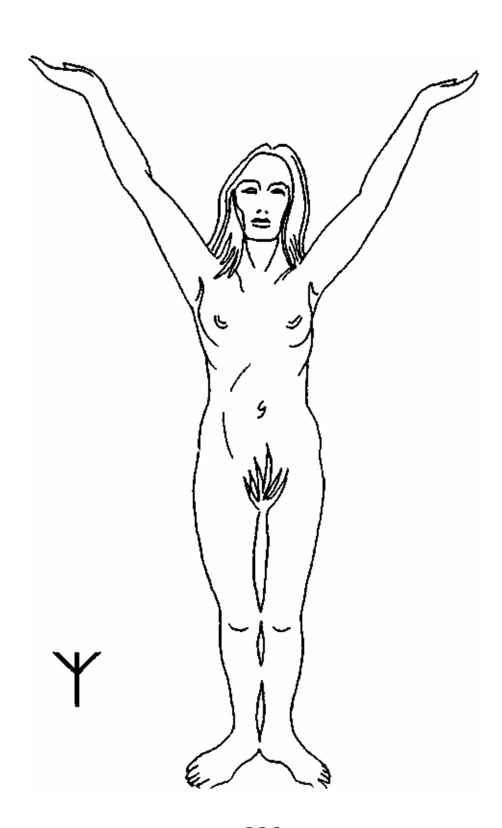


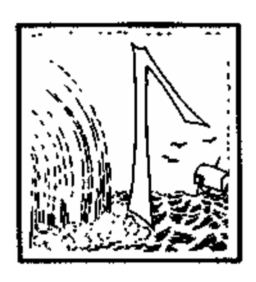


Das Altisländische Runengedicht

> *Maðr er manns gaman*
> *ok moldar auki*
> *ok skipa skeytir*
> *homo mildingr*

Madr ist die Freude der Menschen
Und eine Erhöhung von Staub
Und ein Schmuck der Schiffe
Homo = Mensch.





Laguz ist eine Rune des Wassers. Die IE Wurzel **laku-*, **loku-* (»Gewässer«, »See«, »Meer«) ist einer ihrer Ursprünge, ebenso wie **leg* (»tropfen«, »rinnen«), das die Grundlage von AE *leccan* (»befeuchten«) und AN *leki* (»ein Leck«) bildet. Die IE Wurzel **lou-* (»waschen«, »baden«) ist mit AHD *louga,* AN *laug* (»Lauge«), AIS*lauðr* (»Schaum«, »Seife«), *laugardag*

(»Badetag«), *laugask* (»sich reinigen«), *leygja* (»waschen«, »abspülen«), *loekr* (»Strom«), *lokr* (»Ozean«), AE *lagu* (»Ozean«, »See«, »Fluss«), *lagustream* (»Meeresströmung«) und dem schottischen *Loch* verwandt. Wir werden an das erinnert, was die Psychologie »ozeanische Gefühle« nennt (Reich liebte sie, Freud nicht), die Empfindung des Driftens, des Fließens und der Ausdehnung, die mit freier sexueller Erfahrung einhergeht. Im 18-Runensystem wird die Rune »Laf« genannt, was angeblich von *love* (»Liebe«) kommt. Das englische Wort *love* geht auf **leubh-, *loubh-* (»sich sorgen«, »begehren«, »lieben«, »glauben«) zurück (vgl. auch *leave,* »verlassen«, und »Libido«). Die Verbindung kann zwar nicht bewiesen werden, aber dies ändert die psychologische Verwandtschaft, die emotionale Wahrheit, nicht. In einem anderen Sinn hat die Rune mit dem Gesetz zu tun, was von **leg* (»sprechen«), kommt, das sich zu lateinisch *lex,* »Gesetz« (vgl. »legal«, »loyal«, »Privileg«), AN *lag* (»Gesetz«, »niedergelegt«), GR *logos,* Logik usw., AHD *lekjaz* (»Zauberer«) und AE *laece,* E *leech* (»Arzt«, »Zauberer«) weiterentwickelt hat.

Wie alle Thelemiten wissen, »Liebe ist das Gesetz, Liebe unter Willen«. Ein gutes Gesetz wurde *log laukjofh* oder *laukar löggr* genannt, d.h. ein Gesetz, das so gerade wie die Lauchpflanze *(Allium porrum)* ist. Der Lauch war die erste Pflanze, die nach der Flut erschien (*Völuspa)* und wurde oft als Symbol der Potenz und Reinigung verwendet. Bevor es Kühlschränke gab, war der Lauch das erste grüne Gemüse, das nach dem Winter wuchs. Er war den Kelten heilig und ist immer noch das Nationalgemüse von Wales. Die ätherischen Öle des Lauchs haben eine desinfizierende Wirkung und die Pflanze wurde oft dem Bier zugesetzt. Mit - AN *blodlaukar,* »Blutlauch«, bezeichnete man die Kräuter und Gewürze,

die dem Opferbier beigegeben wurden. Das deutsche Wort »Durchlaucht« wird oft zur Anrede von Adeligen verwendet.

Im St. Gallener Manuskript wird die ᛚ Rune *lagu the leohto,* d. h. »leuchtender Ozean« genannt. Das Wort »Licht« geht auf eine sehr ähnliche Wurzelfamilie zurück, nämlich **leuk-, *leug-* (»biegen«, »winden«, »glühen«, »leuchten«), was die Grundlage von AHD *laug, laue, lauga,* AE *leig,* AIS *log, llga, leygr* (»Feuer«, »Flamme«) ist. Dies ist der Ursprung des lateinischen *Lux* und des AN *Loki...* Ob dieses Phänomen mit der T-Rune etwas zu tun hat, bleibt eine offene Frage.

AHD = *laguz, lagu* ᛚ ᛚ
AE = *lagu* ᛚ
AN = *lagu, lagur, lögr* ᛚ
GO = *lagus, laaz* ᛚ Λ
ET = ᛚ ᛚ ᛚ
PH = ᛚ ᛚ
GR = ᛚ ᛚ Λ Λ

P =
NG =
NSK =
MB =
NA =

Das Altenglische Runengedicht

Lagu byth leodum
langsum gethuht
gif hi sculun nethan
and hi sæytha
swythe bregath
and se brimhengest
bridles ne gym(eð)

Lagu scheint für die Menschen unendlich,
Wenn sie auf der schwimmenden Barke reisen
Und die Wellen der See sie ängstigen
Und das Pferd der Tiefe
Seine Zügel nicht beachtet.

Das Altnordische Runengedicht

Logr er, fællr or fjalle
foss; en gull ero nosser

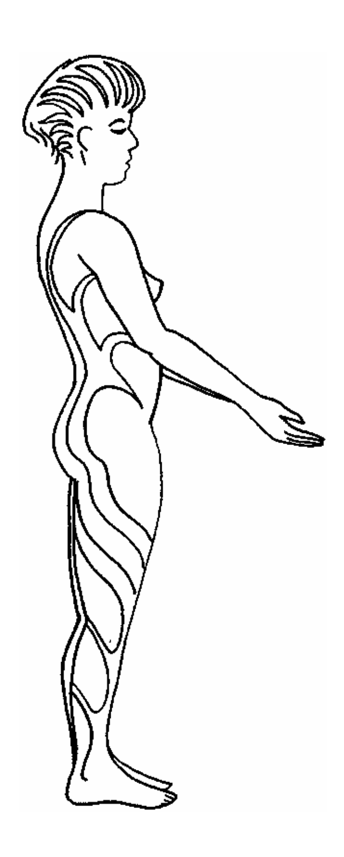
Logr ist ein Fluss, der von einem Berghang fällt,
Und Schmuckstücke sind aus Gold gemacht.

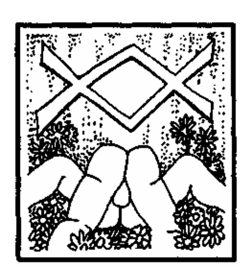
Das Altisländische Runengedicht

Lögr er vellanda vatn
ok viðr ketill
ok glömmungr grund.
Lacus lofðungr



Logr ist ein wirbelnder Strom
Und ein breiter Geysir
Und das Land der Fische.
Lacus ist ein See.



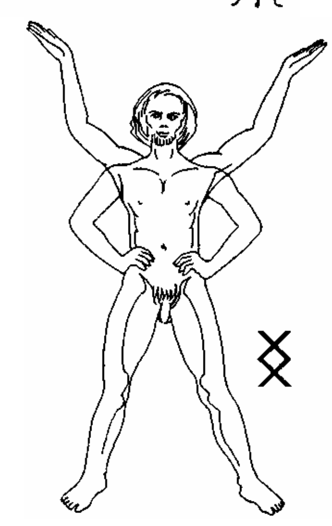


Ing ist eine Rune, die mit den Fruchtbarkeitsgöttern Ingwi-Freyr und Freya in Verbindung steht. Es ist die 22. Rune des altenglischen Gedichts und des allgemeinen Futharks. Einige Gelehrte erwähnen eine Mutter Freys, die Inguna heißt, doch im Wesentlichen bezeichnet der Name »Ingwi« Freyr selbst. ᛝ könnte ein Symbol sein, das den altehrwürdigen Brauch des Liebesakts in den Feldern darstellt. Das vereinfachte ◇ ist eine Feldform wie ᛃ. Dass der Held Ingwi nach Osten reist, kann die Rückkehr zur Quelle seines Ursprungs (Osten) andeuten, aber das ist reine Spekulation. Einige Gelehrte haben Osten und Westen verwechselt und schrieben, dass Ingwi ein nordischer König war, der über den Atlantik reiste, um das Königreich der Inkas zu gründen. Es gibt mehrere bizarre Bücher zu diesem Thema.

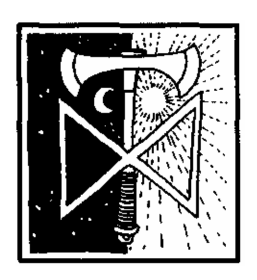
AHD = inguz, ing □ ◇ ᛝ
AE = ing ᛝ
GO = iggws, enguz □ X
NA =

Das Altenglische Runengedicht

Ing wæs ærest
mið East-Denum
gesewen secgun
oth he siððan est
ofer wæg gewat
waen æfter ran
ðus Heardingas
ðone hæle nemdun



Ing wurde erstmals von Menschen
Unter den Ostdänen gesehen,
Bis er von seinen Wagen gefolgt,
Über die Wellen nach Osten reiste.
So benannten die Heardingen den Helden.



Dagaz ist die 24. Rune des altenglischen Gedichts. In einigen Versionen des allgemeinen germanischen Futhark ist es die letzte Rune, in anderen steht sie vor ᛟ. Die IE Wurzeln **agh-* (»Tag«, »Zeitspanne«) und **dheg-* (»brennen«, »Hitze«) sind der Ursprung von AIS *da.gr*, AE *deag* und AHD »Tag«. Die alte Vorstellung des Tages umfasste auch die Nacht, und Tacitus berichtet, dass man die Zeit in Nächten maß und glaubte, dass die Nacht vor dem Tag kam. Also begann der germanische Tag nach Sonnenuntergang mit Festessen und Feiern. Die beiden Hälften von ᛞ könnten diese Polarität symbolisieren, ebenso wie die beiden Hemisphären des Gehirns, die diese polare Ordnung selbstverständlich und natürlich finden (da sie diese reflektiert). Die ᛞ-Rune symbolisiert auch die Doppelaxt, die sowohl für die Megalithkulturen wie auch für die Indoeuropäer eine heilige Waffe war. Die Doppelaxt wurde in ihrer frühesten Form aus Stein hergestellt und an heiligen Orten vergraben. Steindoppeläxte wurden unter Menhiren in der Bretagne gefunden. Bis ins letzte Jahrhundert sind solche Äxte im ländlichen Volksglauben »Donnerkeile« genannt worden. Sie wurden oft unter Bauernhäusern vergraben, um diese gegen Blitzschlag zu schützen. Das Symbol war vermutlich ein Zeichen für Dualität und Polarität, ähnlich wie das chinesische Yin-Yang-Symbol. Wie Sommer/Winter, Tag/Nacht oder Frau/Mann steht es für Vereinigung, Kommunikation, Gleichgewicht. Beachte, dass Doppelaxt -Kulturen normalerweise eher aggressiv waren.

AHD = *dag, dagaz* ᛞ ᛞ
AE = *dæg* ᛞ ᛞ
GO = *dags, daaz* ᛞ ꝺ

PH = Δ Δ Δ
GR = D ᗡ ⊿ ◺ Δ
NA = ⧖ ᛘ ᛘ ᛘ ⌀

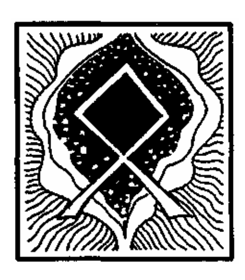
Das Altenglische Runengedicht

Dæg byth drihtnes sond
deore mannum

mære metodes leoht
myrgth and tohiht
eadgum and earmum
eallum brice

Dasg, das glänzende Licht des Schöpfers,
Wird vom Herrn gesandt und von den Menschen geliebt,
Es ist eine Quelle der Hoffnung und des Glücks
Für Reich und Arm, und steht allen zu Diensten.

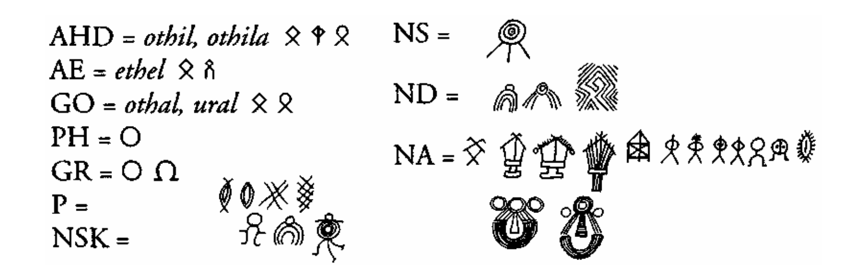




Othila ist ein Mysterium. Es ist die 23. Rune des Altenglischen Runengedichts, aber die 24. (letzte) Rune in einigen allgemeinen Futharkreihen. Mögliche Wurzeln für Othila sind **ud-* (»aus«, »das Äußerste«), **eti* (»über«, »jenseits«) und *udero- (»Gebärmutter«), ᛟ ist das »Ahnenland«, Eden, Daath, Dathyl oder vielleicht die Knochenfestung Oeth und Anoeth (vgl. Noatuan), von denen Squire berichtet, dass sie aus Knochen gebaut waren und wie ein Bienenstock zahlreiche Kammern enthielten, die sich wie ein Labyrinth verzweigten. AIS *edli* bedeutet »Natur«, »Sein«, *odal* heißt »vererbtes Land« und *odlingr* »Adel«. AHD *ot* heißt »Schatz«, »Besitz« und *uodil, odhil* bedeutet »Besitz«, »Erbe«, »Heimatland«.

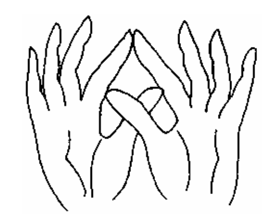
Es ist eine interessante Frage, welches »Ahnenland« oder »Ursprungsland« die ᛟ-Rune dir enthüllen wird. Manche empfangen Visionen der Völkerwanderungen, andere sehen eine Inselkultur, die grob Atlantis genannt werden kann, und wieder andere, wie ich, treten in die anbrechende Vorzeit, die frühe paläolithische Periode, ein.

In kabbalistischen Begriffen ist ᛟ Eden, Daath, der Abyssus, aus dem das Leben und die Identität hervorgehen und in den sich das Sein auf seiner Reise zum (vorhandenen und abwesenden) Selbst auflöst. Die Nazis benutzten das ᛟ-Symbol, um die Heimatfront zu bezeichnen. Die Runenstellung wird oft verwendet, um überschüssige Energie in den Boden fließen zu lassen.

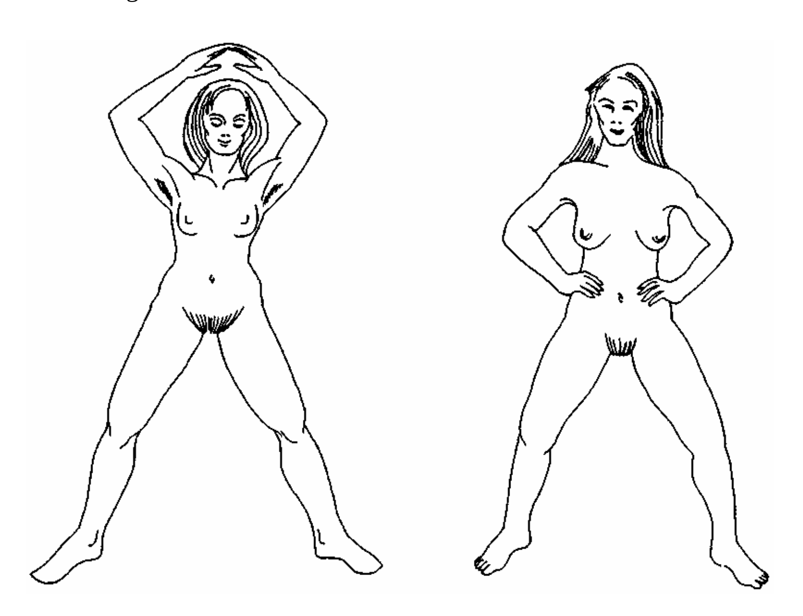


Das Altenglische Runengedicht

Ethel byth oferleof
æghwylcum men
gif he mot ær rihtes
and gerysena on
brucan on bolde
bleadum oftast



Ethel ist jedem sehr lieb,
Wenn er in seinem Haus genießen kann,
Was auch immer recht und gut ist
In beständigem Wohlstand.



Die bisher beschriebenen 24 Runen sind das allgemeine germanische Futhark. In England wurden aus der grundlegenden kontinentalen Reihe mehrere Runen entwickelt. Einige davon werden im Altenglischen Runengedicht beschrieben. Diese Runen sind rätselhaft. Wenige Gelehrte haben vernünftige Interpretationen geliefert und ich bin keine Ausnahme dieser Regel. Ich gebe sie hier der Vollständigkeit halber an. Betreibe deine eigenen Forschungen!



Ac ist eine Variation von ᚨ, ihr Laut ist ein »a«. Die Rune bezeichnet die Eiche (MHD *eich*, AHD *eih*, AN *eik*, AE *ak, ac,* von IE **ayg*-). Eichen und Buchen waren eine Nahrungsquelle für die Schweine (die jeden Herbst zum Mästen in die Wälder getrieben wurden). E *acorn* (»Eichel«) ist damit ebenfalls verwandt, von IE **og*- (»Wachstum«, »wilde Frucht«). Es gibt so viele volkstümliche Bräuche, die mit der »Donnereiche« verbunden sind, dass ich nur vorschlagen kann, dass du darüber in den üblichen Quellenwerken nachliest. Die Eiche steht mit dem Blitz in Verbindung, was damit zu tun haben könnte, dass Eichen gern auf unterirdischen Wasserläufen wachsen. Für das Volk war die Donnereiche der Ort, an dem Recht gesprochen wurde. Die Eiche ist oft ein Symbol der Ausdauer und der Treue, was mit ihrer Langlebigkeit und der Eigenschaft zu tun haben kann, dass sie ihre Blätter erst spät im Frühling entwickelt, aber länger als jeder andere Blätter tragende Bäume behält. Die Eichel, deren Form an die Eichel des männlichen Gliedes erinnert, ist ein altes Fruchtbarkeitssymbol. Eicheln waren aber nicht nur ein willkommenes Futter für Schweine. In Zeiten der Hungersnot wurden die Eicheln tagelang gewässert (um den bitteren Geschmack loszuwerden) und zu Mehl für Suppen oder Brot gemahlen. Die bitteren adstringieren- den Stoffe der Eiche lieferten eine nützliche Medizin, die Wunden und Entzündungen heilt, die Haut reinigt, geschwollene Drüsen bekämpft und — in Form eines übel schmeckenden Tees — Durchfall lindert.

Das Altenglische Runengedicht

Ac byth on eaorthan
elda bearnum
flæsces fodor
fereth gelome
ofer ganotes bæth;
garsecg fandath
hwæther ac hæbbe
æthele treowe

Ac mästet das Fleisch (der Schweine)
Für die Kinder der Menschen.
Oft überquert es des Tölpels Bad,
Und der Ozean beweist, ob Ac
Den Glauben in Ehren hält.



Aesk ist Nummer 26 und die Esche. Die Rune wurde aus dem allgemeinen germanischen ᚨ entwickelt, das im altenglischen Gedicht (4. Rune) wie ᚩ aussieht. Die Symbolik der Esche wird in diesem Kapitel behandelt. Die Blätter und Samen der Esche sind ein gutes Diuretikum (wirkt harntreibend), das oft benutzt wird, um den Körper von angesammelten Giften zu reinigen. Die äußerliche Anwendung ist gut für Rheuma, Muskelschmerzen und Arthritis. Die Berg- oder Eberesche (mit der Esche nicht verwandt) besitzt ebenfalls heilende Eigenschaften: Die Blätter und Blüten ergeben einen wohlschmeckenden Tee, der Blase und Nieren anregt, Magenschmerzen und Durchfall lindert, und die Blüten sind ein gutes Mittel gegen Bronchitis und Husten. Es scheint, dass es in den alten Tagen wenige Bäume gab, die nicht auf irgendeine Weise für Heilzwecke verwendet wurden.

Das Altenglische Runengedicht

Aesk bith oferheah
eldum dyre
stith on stathule,
stede rithe hylt
ðea him feohtan on
firas monige

Aesk ist sehr hoch und wertvoll für die Menschen.
Ihr starker Stamm leistet beharrlich Widerstand,
Selbst wenn er von vielen Männern angegriffen wird.



Yr ist Nummer 27 und, wie es scheint, eine andere Version von ᛦ. Als Kommentar gibt Dickins zu Recht ein Fragezeichen an, und bis jetzt haben wenige Gelehrte bessere Erklärungen gefunden. Das Zeichen könnte sich auf einen Sattel, ein Zelt oder eine Decke und auf mehrere Dutzend andere Dinge beziehen, die genauso viel Sinn ergeben. Ich überlasse dir das Raten.

Das Altenglische Runengedicht

Yr byth æthelinga
and eorla gehwæs
wyn ánd wyrthmynd
byth on wicge fæger
fæstlic on færelde
fyrdgeatewa sum

Yr ist eine Quelle der Freude und Ehre
Für jeden Prinzen und Ritter,
Es sieht gut aus auf einem Pferd
Und ist eine verlässliche Ausrüstung
Für eine Reise.



Nummer 28, Iar, ist ein mysteriöses amphibisches Geschöpf, das nicht leicht bestimmt werden kann. Man versuchte es als Frosch oder Aal zu erklären. Meine eigene Idee ist, dass ᛡ das Bild eines Bibers ist. Nun könntest du einwenden, dass ein Biber kein Fisch ist. Dies ist aus moderner Sicht wahr. Bis ins späte Mittelalter wurden jedoch der Biber und der Fischotter als »Fische« angesehen, was sie zu einer willkommenen Nahrung an Freitagen und während der Fastenzeit machte.

Das Altenglische Runengedicht

Iar byth eafix
and đeah a bruceth
fodres on foldan
hafath fægerne eard
waetre beworpen
đaer he wynnum leofath

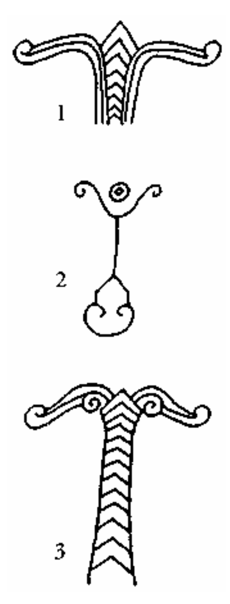
Iar ist ein Flussfisch
Und doch frisst er immer an Land;
Er hat eine schöne Wohnstatt
Die von Wasser umgeben ist,
Wo er glücklich lebt.



Ear, Nummer 29, entspricht dem Laut »ea« oder »eo« und bedeutet im Altenglischen »Wasser«. Ea heißt auf AHD »Ewigkeit« (siehe Eh). Es wurde behauptet, dass ea sowohl in »Meer« als auch »Erde« gefunden werden kann (von IE *er-, »Erde«, »Boden«). Weiters gibt es eine seltsame Gottheit, die Eor, Ear, Er, lar genannt wird und der Irminsäule (irminsul), von AHD irmino, »groß«, »ganz«, undsul, »Säule«, ihren Namen gab. Die Irminsäule ist jene Säule, die Himmel und Erde an ihrem Platz hält, die Weltachse, und in gewissem Sinn auch die menschliche Wirbelsäule. AHD ermin = »vollständig«, »universell«. Die Irminsäule als ritueller Gegenstand wurde von Karl dem Großen zerstört.

Das Altenglische Runengedicht

Ear byth egle
eorla gehwylcun
ðonne fæstlice
flæsc onginneth
hraw colian
hrusan ceosan
blac to gebeddan
bleda gedreosath
wynna gewitath
wera geswicath



Ear ist schrecklich für jeden Ritter,
Wenn die Leiche rasch abkühlt,
Und an die Brust der dunklen Erde gelegt wird.
Wohlstand vergeht, Glück schwindet
Und Verträge werden gebrochen.

Drei Irminsul-Symbole: 1) von einem philistinischen Becher (l 100 v. Chr.); 2) Fibel von Vegstrop (Bronzezeit); 3) altes sächsisches Irminsul-Zeichen.



29

Mit der Tiefe raunen

Bis hierher habe ich versucht, dir eine Reihe von Werkzeugen und Techniken zur Verfügung zu stellen. Diese Werkzeuge sind die Runenzeichen und ähnliche Symbole, die Techniken sind Übungen wie Divination, Sigillenherstellung, Gesang, Körperhaltung, Astralprojektion usw. Die Abschnitte über Geschichte und Ethnologie sollten den Zeichen Fleisch und Glaubwürdigkeit verleihen. Die verschiedenen Experimente können ein paar neue Erfahrungen vermittelt haben, die, so hoffe ich, deine Vorstellungen von Ritualen und Festen bereichert haben.

Nun kommen wir zu einem Thema, das mir sehr am Herzen liegt. Es ist dies die Erforschung neuer Gebiete. Vielleicht ergeben diese Zeilen für dein Unterbewusstsein mehr Sinn als für dich. Bisher habe ich mich mit bestimmten Methoden und spezifischen Techniken beschäftigt. Nun möchte ich über die Muster »raunen«, die hinter der Technik liegen, über die Strukturen des Bewusstseins und über die Modelle, die sie zu beschreiben scheinen. Dieses Kapitel wird mehrere Modelle vorstellen. Wie jene der vohergegangenen Kapitel sollen sie Erfahrungen organisieren. Sie können nicht die »Wahrheit« darstellen, da niemand von uns etwas anderes als eine persönliche Wahrheit erfahren kann, noch beschreiben sie eine »objektive Wirklichkeit«, was auch immer das sein mag. Keines dieser Modelle ist vollständig wahr oder wirklich, aber wenn du sie in die Praxis umsetzt, wirst du herausfinden, dass sie Resultate bewirken.

Die »wahre Geschichte« der Runen z. B. ist völlig unwichtig für die Frage, was du damit tun kannst. Die »wahre Natur« des Unbewussten ist weniger wichtig als das »Wie kontaktiere ich es?« Noch spreche ich nur von den Runen, da mehrere magische Strömungen (oder Weltanschauungen) in dieses Netz verwoben sind. Sie haben rund um das System des Futhark eine Erdung gefunden, aber können genauso leicht auf jedes andere System magischer Symbolik und Praxis angewendet werden.

Mit genügend Erfahrung kannst du die Runenzeichen vergessen und sie durch jedes andere magische Symbolsystem ersetzen, das dir gefällt. Alle Magie hat ein geheimes Zentrum; das Herz und die Zunge des »Helrunens«, des Sprechens mit der Tiefe. Erinnern wir uns, die Hölle

(Hel) ist das Reich und das Bewusstsein des Verborgenen, Vergessenen, Unterdrückten und Ungeborenen, das verschleierte Land des Zwischenbereichs, das Außenland jenseits der Grenzen deines Bewusstseins, der Abyssus des Schreckens und der Zerstreuung, die ursprüngliche Erde der Unschuld und die Weite, die unser Verständnis übersteigt. Hel[1] oder Helja kann auch als Wesenheit betrachtet werden, als Personifikation des tiefen Reiches, und diese antropomorphe Repräsentation gibt uns die Gelegenheit zu direkter Kommunikation — wir können mit der Intelligenz sprechen als sei sie ein Freund. Der Helrunar lernt ein Freund dieser Wesenheit zu sein, und lernt mit ihr zu raunen.

Raunen/runen heißt sprechen, singen, intonieren, flüstern, schreien oder schweigen. Hel und Helja sind, wie du verstehen wirst, Metaphern, die ein bestimmtes Phänomen beschreiben und bestimmte Arten der Interaktion erlauben. Diese sind nicht die ganze Wahrheit, aber für unsere Zwecke wahr genug. Andere Metaphern für das tiefe Reich bieten unterschiedliche, aber ebenso gültige Visionen des Unerklärlichen. In der Psychologie werden die verborgenen Bereiche oft »Unterbewusstsein« oder das »Unbewusste« genannt, womit jene Teile von uns selbst gemeint sind, die uns die meiste Zeit nicht bewusst sind. Das Unbewusste ist jedoch überhaupt nicht unbewusst, es ist sogar wesentlich bewusster als wir, da es eine riesige Menge an sensorischer Information empfängt, viel mehr als unser bewusstes Ich erfassen könnte. Ist dir gerade dein Herzschlag bewusst, dein Atemrhythmus, die Chemie deiner Magensäfte, deine Hormonproduktion oder der Muskeltonus in deinem linken Fuß? Weißt du, wie man lacht, läuft, schwimmt oder Fahrrad fährt? Wie du es schaffst einzuschlafen und aufzuwachen? Kannst du dich erinnern, wie du zu stehen gelernt hast, zu gehen und zu laufen? Dein Unbewusstes weiß diese Dinge und tut sie für dich. Sie müssen dir nicht einmal bewusst sein, du kannst sie tun und sie geschehen »automatisch«. Gehen zu lernen war sehr schwierig, als du klein warst. Heute tust du es, ohne es auch nur zu beachten. Auf genau dieselbe Weise hast du gelernt, Millionen schwieriger Dingen zu tun, und du hast gelernt sie so gut zu tun, dass sie dir nicht einmal bewusst sein müssen. Dies erlaubt dir, deine Aufmerksamkeit anderen Aktivitäten zu widmen.

Das Unbewusste besitzt eine fantastische Vielfalt von Strategien, Gewohnheiten und Routionen, die unser Handeln und unsere Weltsicht,

[1] Der Name wird in der Edda mit *Hei,* im AHD mit *Helja* und in zahllosen Volksmärchen mit *Holle* angegeben.

unsere Vorstellungen von der Wirklichkeit, bestimmen. Darüber hinaus enthält es ein riesiges Lager an Erinnerungen und sensorischen Eindrükken und verfügt über Methoden, dieses Material kreativ zu nutzen. In der Nacht erschafft es aus diesem Material ganze Traumwelten, am Tag empfängt es eine überwältigende Flut von Sinnesdaten, ordnet sie je nach Glauben, filtert sie nach Prioritäten, übermittelt der bewussten Identität eine kleine Menge selektierter Erfahrungen und »vergisst« (speichert) den Rest. Das Ergebnis dieses selektiven und konstruktiven Prozesses ist das, was wir als »Wirklichkeit« betrachten.

Die Wirklichkeit funktioniert durch Gewohnheit. Es gibt auch innere Funktionen. Woher kommen die Traumvisionen? Wie entstehen Gedanken? Denkst du in Bildern, in Worten oder Gefühlen? Wo kommen diese her? Ist es dein Ego oder irgendein unbewusster Aspekt des »Selbst«, der deine täglichen Stimmungen erzeugt, deine Energiereserven, deine spontanen Reaktionen, die Impulse des Verlangens und der Furcht, die dich motivieren? Wie erzeugt das Unbewusste Ideen wie Sympathie, Antipathie, Zweifel, Hoffnung, Glaube, Vertrauen, Zuversicht, Bedauern, Scham, Müdigkeit, Begeisterung, Enthusiasmus usw.? All diese bilden ein Klima, eine Atmosphäre, die deiner Wirklichkeit Substanz verleihen. Du magst denken, dass du deine eigenen bewussten und vernünftigen Entscheidungen triffst, aber deine Entscheidung wird nur gut aussehen, gut klingen und sich gut anfühlen, wenn das Unbewusste zustimmt. Meist ist es das Tiefenselbst, das Impuls, Auswahl und Motivation hervorbringt, und es ist das bewusste »Ich«, das diese empfängt, einige Gründe und Erklärungen für sie findet und meint, es habe eine vernünftige Entscheidung getroffen. Heilung und Ganzheit sind von einer guten Kommunikation mit dem tiefen Reich abhängig. Vernünftige Menschen, die den unbewussten Glauben bekämpfen, werden krank oder, noch schlimmer, schneiden sich vom lebendigen Zentrum ihrer Freude, Inspiration und Vitalität ab.

Was also ist die Natur und der Wille dieses »Unbewussten«? Da er zum größten Teil unabhängig von unserer Aufmerksamkeit arbeitet und alles, was wir wahrnehmen, das ist, was er uns zeigt, ist diese Frage ziemlich schwierig zu beantworten. Seltsam ist, dass das Verhalten des Unbewussten mit dem übereinzustimmen scheint, was wir über es glauben. Sokrates nannte es seinen »Daimon« und war dankbar für die Inspiration, die es ihm gab. Abramelin nannte es seinen »Heiligen Schutzengel« und brachte ihm Gebete und Danksagungen entgegen. Crowley, der Abramelins Methode verwendete, um den Kontakt zu seinem Heiligen

Schutzengel herzustellen, betrachtete es als sein künstlerisches Genie und bezeichnete es als die Quelle seiner besten Gedichte und magischen Rituale. In seiner typischen Art erklärte er den »HSE« als Phänomen, das entweder als personifizierter Ausdruck des Unbewussten angesehen werden kann oder als unabhängige Wesenheit mit übermenschlicher Kraft und Intelligenz. Beide dieser Erklärungen treffen zu, und es gibt viele andere, die ebenso gültig sind. In diesem Fall ist die magische Beschreibung des tiefen Reiches wesentlich effektiver als die psychologische. Zu viele Psychologen sehen die unbewussten Aspekte des Selbst als Bedrohung.

Es stimmt zwar, dass das Unbewusste Probleme machen kann, aber das ist nicht seine eigentliche Aufgabe. Derartige Probleme können aus Missverständnissen zwischen dem bewussten Ich und dem Tiefenselbst entstehen, sie können vorkommen, wenn das Tiefenselbst die falschen Strategien erlernt oder sich an Methoden hält, die überholt sind. All dies kann vorkommen, aber es ist nicht das, was geschehen sollte. Das Tiefenselbst gibt sein Bestes für das ganze System und wenn es feststellt, dass seine Methoden unwirksam sind, wird es sein Bestes versuchen, um sie zu ändern. Wenn du eine Heilung bewirken willst, musst du das Tiefenselbst bitten, dies zu tun. Das bewusste Ich, die rationale Identität, kann diese Arbeit nicht allein bewältigen. Die wirklichen Veränderungen, die Transformationen des Lebens und der Erfahrung, entstehen aus dem Unbewussten. Du wirst feststellen, dass dein Unbewusstes heilen will und Wunder vollbringen wird, um die Situation zu verbessern. Das System arbeitet auf der Grundlage von Feedback. Wenn die bewussten und unbewussten Aspekte lernen, in freundschaftlicher Zusammenarbeit zu funktionieren, findet die Heilung von selbst statt.

Der Schamanismus bietet ein anderes interessantes Modell. Ein Schamane würde nicht vom »Unbewussten« sprechen, was ein abstraktes und obskures Konzept ist, sondern von einer Reihe von Geistern. Diese Geister werden als eigenständige Wesenheiten angesehen. Normalerweise arbeitet ein Schamane mit Geistern, die in natürlichen Formen erscheinen: Es gibt Tiergeister, Pflanzen, Bäume, Pilze, Steine, Kristalle, Ahnen, archetypische Gestalten (wie der »erste Schamane«), mythische Wesenheiten, Geister der Landschaft, Sternengeister, Wesen des äußeren Reiches usw. Sie alle repräsentieren Teile des Unbewussten, werden aber behandelt, als wären sie individuelle Wesenheiten. Diese Geister haben spezifische Aufgaben. In der schamanischen Weltsicht wird das Bewusstsein meist als ökologisches System betrachtet, mit vielen verschiedenen

Lebensformen, die voneinander abhängig sind. In einem gesunden Bewusstsein ist das System ausgeglichen und alle Wesen bekommen, was sie brauchen. Was der Psychologe das »Unbewusste« nennt, ist die Summe des ganzen ökologischen Systems. Die Schamanen beschreiben es als den »Großen Geist«, der alles Leben vereinigt und harmonisiert. Wenn ein Mensch krank wird, denkt der Schamane oft, die Krankheit sei das Werk eines verärgerten oder unzufriedenen Geistes. Dies mag etwas grob erscheinen, wenn man gelernt hat, den »wahren Grund« einer Unordnung in langjähriger Psychoanalyse herauszufinden, aber wir sollten bedenken, dass die mühsame Aufgabe der Analyse Gründe erforscht, nicht Heilung bewirkt. Wenn wir »Warum?« fragen, erhalten wir nur jede Menge Rechtfertigungen und persönliche Geschichte.

Der Schamane sagt: »Der Geist hat es bewirkt«, und fährt damit fort etwas mit ihm zu tun. Oft genug findet der Schamane heraus, dass der so genannte »verärgerte Geist« nicht böse ist, sondern einfach versucht, seiner wesentlichen Natur zu folgen. Wir können lernen, uns mit ihm auseinanderzusetzen und eine Einigung zu finden, die für alle Beteiligten zufriedenstellend ist. Einige Geister sind »unzufrieden«, weil sie spüren, dass sie vom bewussten Ich eingeengt werden. Wenn ich meinen Tiergeistern nicht genug Aktivität, körperliche Bewegung, Körperbewusstsein oder Sex ermögliche, werden sie bestimmt gereizt und dann ärgerlich. Alle Teile des Selbst wollen ihrer Natur folgen, und wenn du sie ignorierst, einengst oder verleugnest, werden sie einen Weg finden, dir das zu sagen. Einige dieser Wege können sehr unangenehm sein, warum also fragst du sie nicht von Zeit zu Zeit: »He, Unbewusstes, hast du eine Botschaft für mich? Will mir irgendein Teil von dir etwas sagen?«

Klingt das zu einfach? Musst du es komplizierter machen, durch einen geweihten Kreis, einen Stab der Anrufung, ein heiliges Symbol, besonderes Räucherwerk, Rituale, Fasten, Roben und was sonst noch, damit du daran glauben kannst? Es ist dein Glaube, der bestimmt, ob das Ritual funktioniert. Wenn du an komplizierte Prozeduren und an ernsthaftes okkultes Studium glaubst, wirst du sicher bekommen, worum du gebeten hast.

Die vielen Geister, die die Welt des Schamanen bewohnen, werden oft durch einen größeren Geist koordiniert, der als Helfer des Schamanen agiert. Ein Schamane kann mit mehreren Hilfsgeistern arbeiten, die Divination betreiben, ungewollte Einflüsse austreiben, Rituale kontrollieren, Krankheiten entdecken, Kraft spenden, Rat geben usw. Solche Geister besitzen großes Empfindungsvermögen und eine starke Indivi-

dualität. Sie können als alternative Identitäten des Schamanen betrachtet werden. In ihrem eigenen besonderen Wirkungsbereich sind sie wesentlich effektiver als das bewusste Ich. Viele magische Traditionen behaupten, dass es schwierig ist, mit solchen Wesenheiten in Kontakt zu treten. Dies kann manchmal zutreffen, aber es ist gewiss nicht immer so. Bei manchen Geistern, besonders den kraftvolleren, wie dem Schutzengel des Abramelinsystems, können Monate, ja sogar Jahre intensiver Rituale, Gebete und Reinigungen erforderlich sein. Andere können von selbst kommen, wenn die Zeit reif ist, und erscheinen in Träumen und Visionen, um dem Schamanen zu sagen, dass sie integriert werden wollen.

Dies ist ein Aspekt der Magie, der oft ignoriert wird. Die Geister und Gottformen wollen ausgelebt werden, wollen in ein Ritual miteinbezogen und in lebendigem Fleisch dargestellt werden. Es ist nicht genug, über solche Dinge nur nachzudenken, der Schamane muss den Geistern erlauben, durch seinen Körper zu agieren, ihnen erlauben, ihn besessen zu machen und die Kontrolle zu übernehmen. Dies benötigt ein gewisses Maß an Vertrauen und Erfahrung.

Soviel zu einigen Modellen, die die Natur des Tiefenselbst beschreiben. Ich will keine Diskussion darüber beginnen, ob »Geister«, das »Ego«, ein »Schutzengel« oder das »Unbewusste« tatsächlich existieren oder nicht. In sich selbst sind diese Begriffe bedeutungslos. Wenn wir sie jedoch in der Praxis verwenden, werden wir feststellen, dass bestimmte Dinge geschehen. Wenn wir mit dem »Unbewussten« reden, müssen wir nicht definieren, was es sein oder nicht sein kann; wichtig ist, dass irgendetwas antwortet. Wer antwortet? Das hängt von deinem Glauben ab!

Austin Spare wies darauf hin, dass je mehr du an deinem Selbst interessiert bist, umso mehr auch das Selbst an dir interessiert sein wird. Und wie Richard Bandler und John Grinder betonten, gibt es keine nutzlosen oder hinderlichen Teile des Bewusstseins. Jeder Teil gibt — wie jede Lebensform in einem Ökosystem — sein Bestes, um eine nützliche Funktion für das Ganze zu erfüllen. Vielleicht verwendet er problematische Strategien, um seine Aufgabe zu erfüllen, aber im Wesentlichen soll seine Funktion gut für dich sein. Wenn wir diese Sicht akzeptieren, wird die Änderung eine recht einfache Angelegenheit; wir müssen nur bessere Strategien finden, um die Situation zu verbessern. Nun ist eines der Probleme in diesem Prozess die Tatsache, dass sehr wenige von uns das tiefe Reich beachten. Während wir erwachsen wurden, erhielten wir alle

eine Menge negativer Konditionierungen, den traurigen Glauben an die Notwendigkeit der Pflicht, des Leidens, des Schmerzes, der Enttäuschung usw. All diese reduzieren die Empfindungsfähigkeit. Dies ist die Barriere, die Schale des Panzers, die das Ego vom Selbst und der Umwelt trennt. Wenn wir mit den wesentlichen lebensbejahenden Aspekten von uns selbst in Kontakt treten wollen, müssen wir die Barriere überwinden und Wege finden, um den einengenden Glauben lange genug aufzuheben, sodass das Tiefenselbst einen Stimulus zur Änderung empfangen kann. Wir müssen eine Sprache sprechen, die das Tiefenselbst versteht. Und wir müssen sie in einer Weise sprechen, die das Ego nicht dazu veranlasst, Widerstand zu leisten.

Daraus ergibt sich die Bedeutung der Trance, die den begrenzten Glauben des Ego aufhebt und seine Wirklichkeit für neue Möglichkeiten und subtile Suggestionen öffnet, die unbemerkt am Ego vorbeischlüpfen können. Trance ist ein Phänomen, das oft missverstanden wird, da viele Menschen festgefahrene dramatische Vorstellungen davon haben. Introvertierte oder mystische Trancen sollen angeblich wie eine vollständige Lähmung in irgendeiner heiligen Position aussehen, mit einem völligen Rückzug aus der sensorischen Wahrnehmung und einem großzügigen Maß an Gedächtnisschwund, während extrovertierte oder schamanische Trancen von gewaltsamen Zuckungen, rollenden Augen, Schaum vor dem Mund, einem bedauernswerten Mangel an Manieren und einem völligen »Blackout« der bewussten Identität begleitet sein sollen. Natürlich kommen solche Trancen gelegentlich vor, aber im Ganzen sind sie eher selten und ziemlich unnötig (es sei denn, man genießt das Showelement als Teil der Arbeit). Die meisten Trancen sind so gewöhnlich, dass sie nicht als solche erkannt werden. Was passiert, wenn dir ein Freund eine Geschichte erzählt? Alles, was du erhältst, ist eine einfache Auswahl an Worten, Symbole, die für deinen Freund eine bestimmte Bedeutung haben und für dich irgendeine andere. Dennoch kleidet sie dein Bewusstsein in Bilder, Klänge und Gefühle, bis eine lebhafte Erfahrung und eine intensive Reaktion eintritt. In gewissem Sinn ist ein Geschichtenerzähler ein Meister der Hypnose.

Eine meiner Lieblingsbeschäftigungen besteht darin, Menschen in der U-Bahn zu beobachten. Wenn sie die Rolltreppe hinuntergefahren sind und den Bahnsteig betreten, findet eine seltsame Verwandlung mit ihnen statt. Ihr Zeitgefühl verändert sich, und wenn sie in den Zug steigen, zeigen ihre Körper alle Art von Trancesymptomen (d. h. den Wechsel vom sympathischen zum parasympathischen Nervensystem). Ihr Muskeltonus

ändert sich, was das Gesicht und die Haltung entspannt, und dasselbe geschieht mit ihrer Hautfarbe und ihrem Atemrhythmus. Die Höflichkeit erfordert, dass die Leute einander nicht ansehen, und daher starrt jeder in ein vages Nichts und wartet. Bald beginnen die Menschen zu halluzinieren, d. h. tagzuträumen, in Erinnerungen zu schwelgen, innere Dialoge zu fuhren, zu dösen oder ihre Aufmerksamkeit auf ein Buch oder eine Zeitung zu lenken, die schnell ihre ganze Aufmerksamkeit beanspruchen. Einige fallen so tief in Trance, dass sie vergessen auszusteigen und erschrocken »aufwachen«. Zum Zeitpunkt, da sie den Bahnhof verlassen, zeigen ihre Gesichter wieder die übliche verspannte Maske. Diese Leute erleben eine passive Trance, die durch Langeweile, Warten, Interesselosigkeit, monotone Erfahrung usw. herbeigeführt wird und merken es nicht einmal. Dasselbe geschieht bei langweiligen Vorlesungen oder Unterrichtsstunden, während langer Zug- oder Autofahrten sowie bei jeder anderen sich wiederholenden, automatischen Tätigkeit. Wenn du deine Augen schließt, dich entspannst, ruhig wirst und deine Aufmerksamkeit auf ein beliebiges Wort, Bild, Gefühl usw. lenkst, erzielst du genau denselben Effekt.

»Ein Baum werden«, »Mit der Landschaft verschmelzen«, »Atemzüge zählen«, »Ein Symbol betrachten« und andere Übungen aus diesem Buch basieren auf derselben Methode. Diese Trancen können intensiver sein als die alltägliche Form, weil sie mehr von deiner Aufmerksamkeit beanspruchen sollten, aber das ist ein gradueller Unterschied und keiner ihrer wesentlichen Natur. Die Aufmerksamkeit für innere Aktivität reduziert die Aufmerksamkeit für äußere Aktivität und umgekehrt. Einige Trancen, wie Erschöpfung, Krisen oder Verliebtheit, färben die gesamte Wahrnehmung der äußeren Wirklichkeit, sofern die Wirklichkeit überhaupt wahrgenommen wird.

»Aktive Trancen« sind ein ähnliches Phänomen. Wenn du tanzt und lange genug einen monotonen Rhythmus auf einem Gong, einer Glocke, Trommel oder Rassel schlägst, wirst du in einen typisch schamanischen Trancezustand fallen. Jedes Wort und jede Geste, jede Bewegung und jeder Klang, der für eine ausreichend lange Zeit wiederholt wird, führt eine Trance herbei, und es spielt kaum eine Rolle, ob dies beim Tanzen, Singen, Beten oder Radfahren geschieht, beim Joggen im Park, beim Geschirrspülen oder beim Liebesspiel. Ja, ein guter Tanz ist auch eine natürliche Trance.

Dies sind insofern »aktive« oder »extrovertierte« Trancen, als sie darauf basieren, dass wir wiederholt eine Handlung ausführen und unsere

Aufmerksamkeit dabei nach außen gerichtet ist. Runengesang und Tanz sind gute Beispiele für diese Art von Trance. Natürlich ist der Unterschied zwischen »aktiver« und »passiver« Trance relativ. Beide Methoden können leicht kombiniert werden, wodurch bessere Ergebnisse erzielt werden als durch eine Spezialisierung.

Was nun ist eine »Trance« eigentlich? In gewissem Sinn engt die Erfahrung den Bereich deiner Aufmerksamkeit ein (d. h. du vergisst allerlei unwesentliche Dinge), doch in einem anderen Sinn wird die Aufmerksamkeit auch intensiviert. Bilder zu malen, Musik zu machen, mathematische Aufgaben zu lösen, Sex, lange Spaziergänge, Bücher zu lesen (und zu schreiben) sind alles Trancezustände. Die »Tiefe« dieser Trancen hängt davon ab, wie tief du dich auf sie einlässt. Ein anderer Aspekt dieses Prozesses ist der Wechsel der Aufmerksamkeit, der zu einer anderen Wahrnehmung fuhrt. Ein Problem, das für das Alltagsbewusstsein aussichtslos erscheint, kann in der Trance völlig anders aussehen. Vielleicht wirst du es detaillierter wahrnehmen oder deine Intuition kann leichter arbeiten. Zwanghafte Triebe können an Bedeutung verlieren und möglicherweise nimmst du neue Möglichkeiten wahr, neue Arten zu empfinden und deinen Willen auszuführen. Das Unbewusste kann in diesen Zuständen leichter erreicht werden, und seine Antworten werden mit größerer Klarheit wahrgenommen.

Die Hypnotherapie verwendet Trancen, um dem Bewusstsein mehr Freiheit zu geben. Dasselbe geschieht in den meisten Systemen der Meditation und Magie. Die Tiefe einer Trance ist jedoch nicht unbedingt gleichbedeutend mit mehr Effektivität. Psychologen haben Jahrzehnte darauf verschwendet, die Tiefe von Trancen durch ein paar geistlose Methoden zu messen, die nicht das Geringste mit Heilung zu tun haben. Armlevitation z. B. ist größtenteils Show und wird dennoch als fester Beweis für dieses oder jenes angesehen. Das wirkliche Wunder besteht darin, dass das Unbewusste einer Person überhaupt daran interessiert ist, solche Spiele zu spielen. Eine tiefe Trance ist keine Garantie für eine Heilung oder das Annehmen einer Suggestion, es ist nur ein Bewusstseinszustand. Manchmal brauchen wir tiefe Trancen, um mit dem Unbewussten Kontakt aufzunehmen, und manchmal tun es ein paar passende Worte im Alltagsbewusstsein genauso gut. Was zählt, ist das Ergebnis der Operation, nicht die Maßnahmen, die wir benötigen, um es zu erreichen.

Beim Helrunen wirst du feststellen, dass Trancezustände normale, nützlich und natürliche Phänomene sind, die oft auftreten. Die Trance

ist jedoch nur das Tor. In eine Trance zu gehen bedeutet gar nichts, die entscheidende Frage ist, was du daraus machst. Die Antwort wird aus deinem Unbewussten kommen. (Zum Thema Trance kann ich wärmstens *Tranceformations* von Richard Bandler und John Grinder, und *Hypnotic Realities* von Milton Erickson und Ernest Rossi empfehlen.)

In Trancezuständen kann das Bewusstsein frei sein, Änderungen in seiner Glaubensstruktur anzunehmen, vorausgesetzt diese Änderungen stimmen mit dem unbewussten Willen überein. Die Idee, dass Menschen in Trance jede Art von Suggestion annehmen, ist ein Mythos. In Trance stehen Menschen normalerweise in viel engerer Verbindung mit den Aspekten ihres wahren Selbst und werden feindliche Suggestionen leicht erkennen. Die Suggestionen, die sie annehmen, sind jene, die mit ihrem Unbewussten, das ziemlich gut weiß, was für das Ganze gut ist, in Einklang stehen. Konflikte können entstehen, wenn das bewusste Ich, das Ego, das Ganze zu kontrollieren versucht und vorgibt zu wissen, was gut für dieses ist. Dies erklärt, warum magische Suggestionen oft ziemlich abstrakt oder in der Gestalt von Symbolen, Worten der Kraft, heiligen Gesten usw. verschleiert sind. Symbolischer Glaube (die Runenformen z.B.) ist für die tiefen Bereiche des Geistes leicht zu verstehen, während das Ego seine Bedeutung nicht leicht erfassen und sich in den Prozess nicht einmischen kann. Daher sind die Runen als Suggestionen bezeichnet worden.

Suggestionen sind eine recht alltägliche Sache. Jeder setzt andauernd Suggestionen ein, klare Suggestionen, diffuse Suggestionen, indirekte Suggestionen, bewusste Suggestionen, unbewusste Suggestionen und sogar Suggestionen, die sich widersprechen. Wir suggerieren, was wir mit allen Aspekten unseres Sein erfahren und glauben, sei es in Sprache oder Schweigen, Haltung, Bewegung, Rhythmus, Klang, Energietonus, Geruch, Geschmack, Betonung usw. All dies wird als Botschaft von den Menschen (und anderen Lebensformen) unserer Umgebung verstanden, bewusst oder nicht, sodass, selbst wenn wir versuchen zu schweigen, dieses Schweigen eine Botschaft ist. Wir sind auf Kommunikation ausgerichtet und können es nicht vermeiden zu kommunizieren, da alles, was gesagt wird, und alles, was nicht gesagt wird, eine gültige Botschaft ist. Obwohl jede Form der Kommunikation eine Suggestion ist, scheint es doch verschiedene Grade der Gültigkeit unserer Botschaften zu geben. Wir nehmen leicht alle Suggestionen an, die unseren Realitätstunnel und unsere Vorstellung von uns selbst unterstützen (schließlich verstärken sie, was wir als Wirklichkeit betrachten), nicht jedoch Suggestionen, die

unserer Weltsicht widersprechen. Gute Suggestionen sind oft jene, die einem vorhandenen Glauben nicht widersprechen, sondern ihn bestärken. Das Unbewusste wird die Wirklichkeit erschaffen, an die das Ego glaubt, und das Ego wird an seine Realität glauben und dadurch dem Tiefenselbst sagen, mehr davon zu produzieren. Wenn du die Wirklichkeit verändern willst, lerne daran zu glauben, dass die Wirklichkeit verändert werden kann. Wenn du es schaffst zu glauben, das die Wirklichkeit leicht verändert werden kann, mit Eleganz und Anmut, und dass solche Veränderungen erfreulich sind, bist du auf dem besten Weg, ein Helrunar zu werden. Das Tiefenselbst wird lernen, dass es mehr Zuwendung und Freude erhält, wenn es diese Art von Glauben unterstützt, und wird ihn daher zu Wirklichkeit werden lassen.

Wenn du Runengesang und Runenstellungen praktizierst, wirst du vielleicht feststellen, dass bestimmte Gesten bestimmte Arten des Bewusstseins hervorrufen. Einige Runenformen scheinen das Zentrum der Aufmerksamkeit zu heben, wie ᛁ ᚴ ᛘ ᛏ, während andere, wie ᚦ ᚨ ᛏ ᚢ usw., es zu senken scheinen. Oft wird dies von einer Empfindung des Kraftflusses nach oben oder nach unten begleitet. Eine andere Gruppe scheint es in der Mitte zu konzentrieren, wie ᚺ ᚷ während andere die Aufmerksamkeit bewegen, wie ᚼ ᛟ, usw. Die Aufmerksamkeit zu bewegen ist ein Weg, das Bewusstsein zu verändern. Ein Beispiel: Die Aufmerksamkeit nach außen zu lenken wird die Aufmerksamkeit auf innere Aktivitäten reduzieren. Es ist leicht, sich selbst zu vergessen, wenn man außen etwas Interessantes sieht, hört oder fühlt, genauso wie es leicht ist, die Außenwelt zu vergessen, wenn die innere Aktivität die Aufmerksamkeit auf sich lenkt. Ein interessanter innerer Dialog wird die Aufmerksamkeit für die Außenwelt reduzieren, genauso wie intensives Zuhören der Außenwelt den inneren Dialog unterbrechen wird. Das Bewusstsein scheint Schwierigkeiten damit zu haben, sich innerer und äußerer Stimuli gleichzeitig bewusst zu sein, und wenn wir mit beiden Repräsentationen gleichzeitig arbeiten (z. B. innere Bilder und äußeres Sehen, innere Stimme und äußere Worte, inneres Gefühl und äußere Berührung usw.), können wir einige interessante Zustände der Verwirrung und/oder Magie entdecken.

Viele magische Praktiken lenken die Aufmerksamkeit in ein Zwischenstadium, in dem wir uns weder völlig der Außenwelt noch unserer inneren Wirklichkeiten bewusst sind. Wir befinden uns in einem fluidischen dritten Zustand, der beide Reiche des Empfindens berührt und sie gleichzeitig transzendiert. Es sollte betont werden, dass das Zwischenbe-

wusssein ein Zustand (oder Nicht-Zustand) ist, in dem das Bewusstsein (und die Realität) sehr leicht verändert werden kann. Ähnliche Veränderungen finden statt, wenn wir die Aufmerksamkeit nach oben bewegen. Die Aufmerksamkeit in Augenhöhe zu halten (egal ob die äußere oder die innere Aufmerksamkeit) bringt völlig unterschiedliche Wirkungen hervor, als sie auf die Herzgegend oder den Geschlechtsbereich zu richten. In jedem dieser Fälle reagieren wir anders auf die Wirklichkeit, die wir wahrnehmen. Was geschieht mit deiner Stimmung, wenn du eine halbe Stunde auf den Boden starrst? Was geschieht, wenn du Vögel beobachtest und eine Weile nach oben blickst? Macht das einen Unterschied?

Ich hoffe, dass du diese Worte nicht als Glaubensvorschrift nimmst, denn es bringt viel mehr zu experimentieren. Du wirst feststellen, dass eine bestimmte Höhe der Aufmerksamkeit mit bestimmten Stimmungen und Gefühlen verbunden ist. Ein ähnliches Modell kann in Castanedas *The Fire From Within* gefunden werden. In seinem System wird die Aufmerksamkeit als glühender Punkt des Bewusstseins beschrieben, der die Wirklichkeit in Relation zu seiner Position »zusammenfügt«. Im Daoismus wird dieselbe Idee durch einen Drachen symbolisiert, der durch den Ozean der Unendlichkeit tanzt und mit einer Feuerperle spielt. Dies ist viel mehr als nur ein nettes Bild. Drachenstil-Wushu enthält eine Menge von Bewegungen, die tatsächlich die Position dieser Feuerperle verändern und so die Aufmerksamkeit unter Willen bewegen, um die Welt zu verändern.

Spinnenkulte verwenden ein ähnliches Modell. Die menschliche Aura ist ein Kokon oder Netz und die Spinne (die Aufmerksamkeit) krabbelt darin umher. Die Position der Spinne bestimmt die Eigenschaft der Wirklichkeit, an die geglaubt wird. MUSS ich hinzufügen, dass Odin/ Wotan ein achtbeiniges Pferd reitet? Ich führe diese Dinge deshalb detailliert an, weil ich glaube, dass sie nützliche Forschungsgebiete darstellen. Die Runenstellungen sind nicht so spezifisch wie das Modell der Feuerperle, aber im Großen und Ganzen scheinen sie ähnliche Effekte zu bewirken. Wenn du dich nach der Übung »erhoben« oder »am Boden« fühlst, wirst du wissen, wohin deine Aufmerksamkeit gegangen ist.

Mittlerweile solltest du etwas Erfahrung im Umgang der Runenformen und Sigillen haben, um der Tiefe Suggestionen mitteilen zu können. Hier sind ein paar andere Wege. Versuche es z. B. mit Runentanz. Du könntest ein kurzes positives Schlüsselwort in Runenstellungen buchstabieren und diese wiederholen, bis es ein richtiger Tanz daraus entsteht. Eine andere Möglichkeit besteht darin, das Tiefenselbst um ein

paar Runen zu bitten, aus denen ein guter Tanz für einen bestimmten Zweck gebildet werden kann. Du kannst sie dann durch Divination selbst auswählen. Dann gehst du die Bewegungen durch und wiederholst sie, bis die Sequenz automatisch wird und das Ganze eine angenehme Trance hervorruft.

Ich glaube, dass Tanz einer jener Bereiche der Magie und Selbsterforschung ist, der von den westlichen Traditionen des Okkultismus stark vernachlässigt worden ist. Die Hälfte aller herkömmlichen Psychotherapien wäre unnötig, wenn sich die Menschen mit täglich fünfzehn Minuten Tanz verwöhnen würden. Dasselbe gilt für die traditionelle Zeremonialmagie — wenn du Macht willst, wie wäre es damit zu tanzen, bis du sie erlangst? Runentanz braucht übrigens nicht speziell ein »Runentanz« zu sein. Viele der Gesten sind so einfach und natürlich, dass sie ohnehin von selbst entstehen. Wenn du wild genug tanzt, werden ziemlich viele deiner Gesten an Runenzeichen erinnern. Dieses Thema ist auch für die Gruppenarbeit interessant. Teile der Gruppe könnten ein vorgegebenes Runenzeichen singen/vibrieren, während es der Rest im Tanz interpretiert. Vielleicht bist du persönlich zu scheu, um zu tanzen oder alleine tanzen zu üben. Nun, ist das nicht eine wundervolle Chance, dein Tiefenselbst um Hilfe zu bitten? Wenn du gut fragst, wird es dir sagen, wie du es machen sollst. Wenn du sehr gut fragst, wirst du feststellen, dass du es schon tust. Auf diese Weise betrachtet ist eine Schwierigkeit eine wunderbare Chance, etwas Neues zu lernen.

Ein anderes nützliches Werkzeug sind Handzeichen oder »Mudras«, wie sie in manchen indischen Systemen erwähnt werden. Du wirst auf den vorhergegangenen Seiten Bilder von vielen Handzeichen gesehen haben, die mehr oder weniger den Runenzeichen ähneln. Die meisten Runenzeichen können mit ein oder zwei Händen dargestellt werden. Im Allgemeinen sind solche Handzeichen nicht so intensiv wie die Praxis der vollen Haltung, aber sie haben ihre eigenen Vorteile. Wenn du etwas Übung hast und mit den Runen vertraut bist, wird jede der Gesten eine Assoziation auslösen. Wenn du gut gearbeitet hast, wird jedes Zeichen mit bestimmten Bildern, inneren Worten und Körperempfindungen verbunden sein, d. h. es wird in den drei sensorischen Hauptkanälen einen gewissen Sinn haben.

In der Sprache des NLP (»Neurolinguistisches Programmieren«) würde man sagen, dass die Zeichen in bestimmten Bewusstseinszuständen verankert sind und dass du diese Zustände erreichen kannst, indem du die Zeichen verwendest. Die Handzeichen sind genau das - nützliche

Anker, um ein Energiereservoir und Bewusstsein anzuzapfen. Sie mögen nicht so intensiv sein wie die volle Beschwörung durch Stellung und Gesang, aber dafür können sie geübt werden, während du auf den Bus wartest. Solche Anker sind nützlich in Zeiten der Sorge und der Krise, wenn man betrübt ist und das Bewusstsein verändern will. Natürlich musst du eine Weile mit den Gesten arbeiten, um sicherzustellen, dass sie effektiv mit ihrem passenden Bewusstseinszustand verbunden sind, aber sobald diese Verbindung hergestellt ist, wird die Konzentration auf das Handzeichen dem Tiefenselbst kraftvolle Suggestionen vermitteln.

Ich sollte hinzufügen, dass die meisten Techniken der rituellen Magie mit solchen Ankern arbeiten. Der Zauberstab ist nur ein Stock aus Holz oder Metall. Eine Weihe und wiederholte Verwendung verbinden ihn mit dem unbewussten Reich des Willens. Sobald diese Verbindung hergestellt ist, findet der Magier, der ihn hält, einen natürlichen Zugang zu seinem Willen. Die rituelle Magie verwendet Dutzende solcher Anker: Roben, Glocken, Weihrauch, Tempeleinrichtung, Kreis, Krone, Schwert, Zauberstab, Kelch, Pentakel, Talismane, Fetische, Zeichen der Götter, Kerzen, Worte der Kraft, Gesten und sogar das Muster ihrer Anwendung sind Anker, die bestimmte Teile des Geistes berühren und aktivieren. Ein guter Magier kann solche Anker schaffen und auflösen, ganz wie er will. Ein Anfänger ist gewöhnlich von ihnen abhängig und glaubt, dass die Kraft in den Gegenständen wohnt, nicht in den Assoziationen, die sie mit dem Tiefenselbst verbinden. Dies ist der Grund, warum Anfänger gern teures Spielzeug sammeln, während Experten meist besser im Improvisieren sind.

Dies sind einige Wege, um mit dem Tiefenselbst zu sprechen oder zu runen/raunen. Sie sind in der Magie von Nutzen, aber sie funktionieren genauso gut in der alltäglichen Kommunikation. Wenn du mit jemandem bewusst kommunizierst, sprichst du auch mit seinem Tiefenselbst, und manchmal empfängt das Tiefenselbst die Botschaft, während der bewusste Geist gar nichts bemerkt. Nema schrieb:

> Es ist gleich, welchem Bewusstsein man die Wahrheit sagt, sage sie dem Bewusstsein, das zuhört.

Genauso wie du dein Unbewusstes stimulieren kannst, indem du deine Aufmerksamkeit auf es richtest, es um Hilfe bittest und ihm für jene Dinge dankst, die es für dich tut, genauso kannst du auch das Tiefenselbst anderer stimulieren.

Versuche dies und wähle eine Person, die nicht sehr gut mit der Tiefe in Einklang steht. Wenn du merkst, dass sie Probleme hat, sage: »Warum fragst du nicht dein Unbewusstes?« Wenn du merkst, dass sie eine gute Idee hat, sage: »He! Was für ein wundervolles Unbewusstes du hast! Sieh, welch großartige Dinge es für dich tut!« Jedes Mal, wenn du das machst, schenkst du dem Unbewussten ein Maß an Zuwendung. Bald wirst du feststellen, dass es dir antwortet und jedes Phänomen herbeiführt, für das es Anerkennung und Zuwendung erhält.

Es ist egal, ob deine Testperson etwas über die Beschaffenheit des Unbewussten weiß. Du wist überrascht sein, wie sehr es liebt, dass man sich an es erinnert und es akzeptiert. Versuche dies mit mehreren Personen und warte auf diese kleinen Signale, Gesten, Bewegungen, Ideen, spontanen Impulse usw., die es als Antwort geben könnte. Und vor allem, versuche es mit dir selbst.

Wir haben uns bisher mit dem Sprechen beschäftigt. Das Zuhören ist jedoch genauso wichtig. Dein Tiefenselbst wird dir genug Feedback sehen, wenn du besinnst, danach Ausschau zu halten. Es wird dir viele Dinge in Bildern sagen, in Worten oder Gefühlen, und diese Formen des Feedbacks sind für die Kommunikation sehr wichtig. Wenn du nur mit ihm sprichst, ohne der .Antwort zuzuhören, kann es gut sein, dass es dich ignoriert, und das ist richtig so. Wir beschäftigen uns mit einem Lebewesen, nicht mit einer Maschine, also sollten wir uns nicht anmaßen zu »befehlen«, zu »kommandieren« oder zu »programmieren«. Eine gute Suggestion ist eine Bitte, kein Befehl, und sie funktioniert, weil sie den gemeinsamen Willen des ganzen Systems stärkt. Was wir wollen, ist Freundschaft und Zusammenarbeit mit dem Tiefenselbst. Wir werden das nicht bekommen, wenn wir seine Bedürfnisse ignorieren oder versuchen, es herumzukommandieren. Du wirst immer Feedback bekommen, aber manchmal kann es schwierig sein, es zu erkennen. Wenn das Feedback subtil ist, musst du sehr genau beobachten. Manchmal passiert es, dass du die Botschaft, die du erhältst, nicht verstehen kannst. In diesem Fall kannst du das Tiefenselbst bitten, sie klarer zu machen, und wenn es will, dass du es verstehst, wird es dies tun. Mit etwas Übung wirst du lernen, in einer Sprache zu sprechen, die das Tiefenselbst versteht, und genauso wird es lernen, in Begriffen zu antworten, die für dich verständlich sind.

Ein anderer Weg der Kommunikation ist die Astralprojektion. Diese Technik erlaubt es dir, einen bestimmten Teil des Unbewussten zu erfahren, indem du ihn »bereist«. Deine Anwesenheit stellt die Frage und

dein Unbewusstes antwortet, indem es Landschaften, Personen, Vorgänge und Einsichten hervorbringt. Diese Methode ist nützlich, da sie sehr direkt ist und dir ermöglicht, dich mit jedem beliebigen Teil deines Unbewussten direkt auseinander zusetzten. Das Tiefenselbst schafft einen Traum, in dem du dich bewegen und handeln kannst. Auf diese Weise kannst du auf »psychoaktives« Material stoßen und dich sofort mit ihm auseinandersetzten. Eine gute Astralreise ist insofern »real«, als sie unbewusste Aktivität in klar sichtbarer Vision, in Klang und Gefühlen repräsentiert. Deine Rolle ist nicht passiv, wie es in vielen Formen der Meditation der Fall ist, sondern aktiv, da die Umgebung flüssig ist und verändert werden kann, so wie auch du dich verändern kannst. Die Erfahrung dieses Ereignisses bewirkt eine Transformation von innen her. Etwas sehr ähnliches wie die Astralprojektion findet statt, wenn der Helrunar einen Spaziergang in der Natur macht. In der wilden und lebendigen Welt begegnen wir dem Gruppengeist des All-Lebens, und weil wir ein Teil dieses gemeinsamen Selbst sind, beschäftigen wir uns mit uns selbst in einer Vielfalt verschiedener Aspekte. Wenn wir in die Natur hinausgehen, treten wir in ein Reich ein, das vollkommen lebendig ist. In solchen Umgebungen kann das gemeinsame Selbst oder All-Leben sehr leicht mit uns kommunizieren. Vielleicht wird unser bewusstes Ich die offensichtlicheren Botschaften empfangen, ein Vogel im Flug, ein Stein seltsamer Färbung, ein verdrehter Baum, der die Form der Erdströmung lebt, eine Spinne in ihrem Netz und andere Omen, aber unser Tiefenselbst wird viel mehr wahrnehmen und verstehen. Für Jahrtausende haben die Schamanen verschiedener Kulturen von der natürlichen Welt gelernt. Maatmagier glauben an die Vision, dass das gemeinsame Selbst, die planetare Gestalt, durch jene Menschen zu Bewusstsein gelangen wird, die über ihre Menschlichkeit hinausgehen und sich in die Intelligenz des All-Lebens einstimmen können. Wie Nema es ausdrückte:

> Ich erfahre die Erde als ein einziges Lebewesen und fühle, dass jene von uns, die Nervensysteme haben, das Nervensystem des Planeten sind.

Das Verstehen der inneren Naturgeister eröffnet auch das Verstehen der Naturintelligenz rund um uns. Wissenschaftler mögen über die Idee eines Allselbst spotten, das sie nicht direkt wahrnehmen, messen oder analysieren können. Vielleicht können sie aber zustimmen, dass die Idee dieses lebenden Allselbst ein nützlicher Weg ist, die Erde und das Leben auf ihr mit mehr Liebe, Respekt und Verantwortung zu behandeln. In einer Zeit der ökologischen Krise ist ein solcher Glaube, gleich ob er

wissenschaftlich, religiös oder einfach nur verrückt ist, von großer Bedeutung für das Überleben von uns allen. Je mehr von uns daran glauben, umso besser für die Gesundheit des Ganzen.

Dies führt uns zum Thema des Erdens. Eine Vision, egal wie großartig oder wunderbar, ist nutzlos, wenn sie keine Änderung bewirkt. Es ist die Manifestation unserer Magie, sei es in Wort, Tat, Bild, Klang, Kunst oder was auch immer, das ihr Realität verleiht. Wenn du ein Magus sein willst, dann gehe hin und sprich dein Wort. Die Magie ist nicht viel wert, wenn sie das Leben nicht magisch macht. Letztlich sollte es keinen Unterschied zwischen Magie und alltäglichem Leben geben. Wenn wir das Erden betonen und manifestieren, was durch uns fließt, geben wir der Strömung Gelegenheit, die Welt zu transformieren.

Manchmal ist es sogar egal, wie »gut« oder »richtig« das Erden ist — die Handlung selbst kann ausreichen, um eine wesentliche Änderung zu bewirken. Durch das Erden wird der Welt die Vision suggeriert. Wenn man auf die Spitze des Weltenbaums geklettert ist, führt der einzige Weg nach unten. Der Schamane klettert oft auf diesen Baum. Zwischen den Besteigungen kehrt er zur Welt des Alltagsbewusstseins zurück, um den Lebenden eine Geschichte der Magie und der Heilung zu bringen. Rituale sind ein Weg, dies zu tun. Für die meisten bedeuten Rituale etwas Mysteriöses, Künstliches und Fremdes. Für den Magier, der einige grundlegende Rituale gelernt hat, bedeuten sie eine Reihe von symbolischen Handlungen, Gesten und Prozeduren, die auf eine bestimmte und vorgegebene Weise durchgeführt werden. Solche Menschen lernen Rituale auswendig und glauben, dass die Kraft durch die Ausführung entsteht, wie bei einer gut funktionierenden Maschine. In Wahrheit ist das Ritual eine natürliche Handlung.

Wir alle führen fast immer Rituale aus (jeder Ethnologe kann dir das bestätigen), Rituale, die so verbreitet sind, dass wir unsere eigenen kaum bemerken und nur jene erkennen, die sich von den unseren unterscheiden. Alle Bräuche sind Rituale, ebenso alle Gewohnheiten, und Rituale liegen auch der Art zugrunde, wie wir sprechen, handeln, lachen, lieben, uns sorgen, uns freuen, träumen, essen, trinken, schlafen usw. Das Ritual liegt nicht darin, was wir tun, sondern wie wir es tun. Wir definieren unsere Individualität, indem wir unsere individuellen Rituale benutzen. Rituale sind Verhaltensmuster, die unsere Wirklichkeit und daher unsere Identität aufrecht erhalten. Ändere deine Rituale und du veränderst deine Weltsicht, was bedeutet, dass sich die Welt ändert und auch du dich ändern wirst. Die Magie verwendet Rituale genau zu diesem Zweck.

Indem du neue Rituale in dein Leben integrierst, änderst du es. Wie fühlte sich die Praxis der Runenstellung an, als du begonnen hast? Wenn du bereits vorher Erfahrungen mit Magie gesammelt hast, wird es recht leicht gewesen sein, immerhin warst du bereits gewohnt, verrückte Dinge ohne rationalen Zweck zu tun. Wenn dir dieses Grundtraining zur »Aufhebung des Glauben« fehlte, war es wahrscheinlich viel schwieriger. Sicher brauchtest du jede Menge vernünftiger Argumente und große Entschlossenheit, um überhaupt anzufangen, und als du geübt hast, fühlte es sich wahrscheinlich seltsam, vielleicht sogar »unnatürlich« an. Tatsächlich sind die absurdesten Übungen der Runenmagie nicht seltsamer als die Art, wie du den Frühstückstisch deckst oder Liebe machst.

Rituelle Magie in ihrer reinen Form hat für den bewussten Geist wenig Sinn, aber viel Sinn für das Tiefenselbst. Es überrascht nicht, dass sich viele Anfänger davor fürchten, »unnatürliche«, d. h. fremde Rituale auszuführen. Wie können wir mit dieser Schwierigkeit umgehen? Zum einen können wir das magische Ritual natürlicher machen, indem wir auswendig gelernte Gebete, feste Rollen, traditionelle Gesetze und andere Punkte, die den Selbstausdruck behindern, fallen lassen. Durch denselben Mund können wir in der Alltagsaktivität arbeiten und sie in magische Rituale verwandeln. »Geschirr spülen« ist ein kraftvolles Ritual, wenn du einmal daran glaubst, dass mit jedem Schmutz, den du abwäschst, deine Seele gereinigt wird. Wenn ich mir selbst sage: »Ich werde diesen Berg besteigen; es kann zwar etwas anstrengend sein, aber mit jedem Schritt gewinne ich mehr Kraft und Klarheit«, dann werde ich, wenn ich oben angekommen bin, über die neuen Inspirationen erstaunt sein, die ich empfange. Diese Suggestion verleiht der vernünftigen Aktivität »Spazierengehen« eine magische Bedeutung, und das Tun macht die Operation wirksam. Solche Assoziationen funktionieren, und sie funktionieren recht gut. Die rituelle Magie ist genau dasselbe, eine Handlung, die dem tiefen Geist Bedeutung suggeriert. Ein scharfes Stück Metall zu schwingen bewirkt gar nichts. Wenn du jedoch glaubst, dass es ein magisches Schwert ist, kann dein Tiefenselbst dazu angeregt werden, ungewollte Einflüsse zu bannen. Nehmen wir ein anderes Beispiel: Duschen ergibt für das Ego viel Sinn; man wird den körperlichen Schmutz los. Dein Badezimmer als »archetypischen Brunnen der Reinigung« zu definieren wird für dein Ego nicht viel Sinn ergeben, aber wird das Tiefenselbst stark ansprechen. Das Ego wird darüber mit den Schultern zucken, aber trotzdem duschen. Und das Ritual wird funktionieren, auf beiden Ebenen des Bewusstseins. Das »Alltagsleben« ist voller Gelegenheiten für hoch wirksame Rituale.

Beim Helrunen sind einige der besten Rituale so verrückt, dass das Ego überhaupt keine Gründe oder Erklärungen findet. Wenn du eine flexible Person bist, die Veränderung und Entdeckung liebt, kannst du sie als Spiel oder »künstlerisches Happening« ausführen, doch wenn du der ernste Typ von Narr bist, der sie aus rationalem Okkultismus und wissenschaftlicher Kryptologie betreibt, wirst du Hunderte von guten Gründen brauchen, um überhaupt etwas zu tun, und Tausende, um damit weiterzumachen. Als Helrunar wirst du wissen, wie oft du närrisch bist, und wirst die Freiheit schätzen, die daraus entsteht. Clowns besitzen vollkommene Freiheit, viele wundervolle und unmögliche Dinge zu tun - Runenmagie ist eines davon. Es ist völlig verrückt, alte Klangfolgen in den Wäldern zu vibrieren, Suggestionen in Knochen zu ritzen, Entscheidungen zu treffen, indem man Holzstücke auf den Boden wirft oder um ein Feuer tanzt, indem man knurrt und springt wie ein Tier. Auf der anderen Seite ist die alltägliche Wirklichkeit genauso verrückt, doch weniger freudvoll. Du bist frei zu lernen, dich zu irren und neu zu lernen. Zweifellos wirst du die meiste Zeit verrückt sein, aber du wirst frei sein, es zu würdigen und zu genießen. Wenn dieses Buch deine Magie flexibler gemacht hat, wird es seinen Zweck erfüllt haben. Obwohl der bewusste Geist (deiner und meiner) nicht alles verstehen kann, tut es der tiefe Geist. Wie ein Spiegel wird er den Seher reflektieren. Wo dieses Buch endet, beginnt der tiefe Geist mit seinen Lehren. Um jenseits der Seiten zu gelangen, sieh in dich selbst hinein. Der Tanz des Helrunar beginnt jetzt.

Liebe ist das Gesetz, Liebe unter Willen.





Nachtrag zu Helrunar

Die Niederschrift von *Helrunar* war ein umfangreiches Projekt, das in den frühen 80er Jahren begann und bis 1989 dauerte, als das Manuskript fertig gestellt war. Als ich das Buch in den frühen 90er Jahren zum Druck vorbereitete, hatte ich noch Gelegenheit, einige Änderungen im historischen Teil anzubringen, doch nicht so viele, wie ich gerne gehabt hätte.

»Gibt es vielleicht einen Dämon der Unvollständigkeit?« fragte mein Herausgeber, der mein Bedürfnis verstand, den Text auf den aktuellen Stand zu bringen, aber nicht gewillt war, den gesamten historischen Teil aus Gründen der Perfektion auf den Kopf stellen zu lassen. Also akzeptierte ich den Kompromiss (mit einem traurigen Seufzen), da ansonsten das Buch nie erschienen wäre. Nun, da die zweite (englische) Auflage des Buches erscheint, habe ich die Gelegenheit, dem Text einen Appendix anzufügen, der das historische Material aktualisiert.

Natürlich ist dieser Nachtrag nicht der Weisheit letzter Schluss, da die Daten zur Vorgeschichte schneller denn je anwachsen, und viele Glaubenssätze, die noch vor ein paar Jahren Dogma gewesen waren, angesichts jüngerer Forschungsergebnisse nicht mehr aufrecht erhalten werden können. Für einige Fehler und Ungenauigkeiten, die mir in den historischen Kapiteln der ersten Auflage unterlaufen sind, bitte ich um Entschuldigung und hoffe, dass diese durch die folgenden Seiten ausgeglichen werden. Bedenke, dass in wenigen Jahren ein Großteil des heutigen Wissens gleichermaßen überholt sein wird.

Zu Beginn würde ich gerne anmerken, dass eine Menge der Daten, die in Kapitel 6 angegeben werden, zu stark vereinfacht sind. Ich erwähnte die weiblichen Statuetten aus dem mittleren Jungpaläolithikum und die Darstellung gehörnter Figuren, wobei ich diese mit den populären Gottheiten des modernen Wicca verband und so eine Glaubensauffassung wiedergab, die nur durch sehr wenig Beweise gestützt werden kann. Es ist recht modern geworden, die so genannten »Venusstatuetten« als Bildnisse der »Göttin« zu klassifizieren und sie als »Fruchtbarkeitssymbole« zu erklären. Dies spiegelt jedoch nicht so sehr die tatsächlichen Glaubensvorstellungen einer bestimmten Periode der Steinzeit wider,

sondern beschreibt Modelle, die von einigen Gelehrten des 19. Jahrhunderts erfunden wurden. Sehen wir uns einige Beweise an. W. G. Haensch veröffentlichte ein interessantes Buch über diese menschlichen Statuetten, das an die 100 Abbildungen von Fundstücken enthält. Von diesen kann ich nur rund 36 als definitiv weiblich identifizieren; drei sind männlich, eine scheint ein Hermaphrodit zu sein, während der Rest keine Geschlechtsmerkmale aufweist oder einfach aus kleinen Fragmenten besteht, die sich der Interpretation entziehen. Selbst in der Gruppe der weiblichen Figuren scheinen nicht alle Fundstücke das zu sein, was man als »Fruchtbarkeitssymbole« betrachten könnte, da manche kleine Brüste haben oder nicht mit dem Bauch einer Schwangeren dargestellt sind. Obwohl es sicherlich eine gewisse Neigung zur Darstellung schwangerer Frauen gibt, würde es zu weit gehen, alle Statuetten als »Bildnisse einer Fruchtbarkeitsgöttin« zu erklären, was eine verbreitete Mode unter den Gelehrten des 19. Jahrhunderts war. Dasselbe gilt für andere menschliche Figuren, die in der Kunst der Steinzeit gefunden werden können. Eine beträchtliche Anzahl von diesen sind definitiv männlich, einige sind halb menschlich und halb tierisch, und einige wenige sind so grotesk, dass es schwer fällt, sie überhaupt als »menschlich« zu klassifizieren. Dies erschüttert die einst verbreitete Auffassung, dass die Menschen der Steinzeit nur gesichtslose schwangere Frauen porträtierten. Und es wirft auch die Frage auf, ob solche Bildnisse oder Statuetten tatsächlich verehrt wurden. Die Gelehrten des 19. Jahrhunderts betrachteten sicher gern jedes unerklärliche Objekt als »Kultgegenstand«, und es sind jede Menge Kultgegenstände in den Museen aufgestellt, die genauso gut Kinderspielzeug oder praktische Scherze gewesen sein könnten.

Es scheint angebracht, an dieser Stelle die Idee der »Göttin« zu untersuchen, die normalerweise von den Gelehrten des 19. Jahrhunderts mit einem Glauben an »Fruchtbarkeitskulte« in Verbindung gebracht wurde. Solche Ideen waren in der damaligen prüden Zeit sicherlich ein pikantes Thema, das einem den Mund wässrig machen konnte. Die moderne Forschung über Jäger-und-Sammler-Gesellschaften hat jedoch gezeigt, dass die Bedeutung der Fruchtbarkeit bei weitem nicht so groß war, wie man gemeinhin angenommen hatte.

Soweit wir wissen, lebten die Menschen der Steinzeit (vor der Entdekkung der Landwirtschaft) normalerweise in kleinen Gruppen, die auf halbnomadische Art durch das Land zogen. Diese Menschen wanderten umher, da das Land keine Voraussetzungen für dauerhafte Siedlungen bot, und die Gruppen waren klein, da es nicht genug Nahrung für große

Gruppen gab. Für solche Kulturen musste »Fruchtbarkeit« als solche nicht unbedingt ein Segen sein. Die meisten Jäger-und-Sammler-Gesellschaften mussten irgendeine Form der Empfängnisverhütung anwenden, oder eine bestimmte Anzahl von Neugeborenen töten, was für den zivilisierten Menschen grausam erscheinen mag, aber immer noch angenehmer ist als die Probleme, die sich aus einer Überbevölkerung ergeben. Erst als sich die Landwirtschaft entwickelt hatte, konnten die Menschen die von ihnen benötigten Nahrungsmittel produzieren, sodass Fruchtbarkeit zu einem Segen an sich wurde.

Hand in Hand mit dem aus dem 19. Jahrhundert stammenden Konzept der »primitiven Fruchtbarkeitskulte« kam die Annahme auf, dass es irgendwann in dunkler Vorzeit eine verbreitete Religion gegeben hatte, die auf der Verehrung der »großen Muttergöttin« basierte. Die »Venus-statuetten« wurden alle als Bilder dieser Gottheit erklärt, ebenso wie alle Kreise, Spiralen, runde Gegenstände oder Steine mit Löchern darin. Solche Vorstellungen sagen mehr über die Verklemmungen des 19. Jahrhunderts aus als über die Glaubensvorstellungen so genannter »primitiver Gesellschaften«. Die zentrale Idee der »Göttin« erscheint wie eine Widerspiegelung des judäo-christlichen Konzepts des »Gottes«, da beide monotheistisch sind und alle anderen Formen der Göttlichkeit ausschließen. Dies steht in starkem Gegensatz zu der Tatsache, dass, soweit wir wissen, alle frühen Kulturen polytheistischen Glaubensformen anhingen und Dutzende von Gottheiten verehrten.

Die Idee der »Göttin« führte naturgemäß zum Konzept des Matriarchats, das von Autoren popularisiert wurde, die eine Vielzahl gegenteiliger Beweise ignorierten, wie z. B. die große Zahl von phallischen Symbolen oder männlichen Darstellungen. Ich sollte hinzufügen, dass es nicht die Absicht dieses Textes ist, die religiösen Vorstellungen von Menschen zu erschüttern, die an eine vorgeschichtliche Periode glauben, in der Frauen die Herrschaft ausübten. Nach allem, was ich weiß, ist dies durchaus möglich. Das Problem liegt nur darin, dies (oder jede andere Form von steinzeitlicher Herrschaft) zu beweisen. Wenn alles, was wir haben, eine Handvoll Steinwerkzeuge sind, ein paar Gräber und einige wenige, seltene Kunstgegenstände, ist es ziemlich schwierig abzuschätzen, wie die Menschen aus jener entfernten Zeit ihre Gesellschaft organisierten. Die Gelehrten des 19. Jahrhunderts neigten zu Verallgemeinerungen und verwendeten die wenigen Funde, die sie hatten, um alle Arten von unzureichend begründeten Theorien aufzustellen, die aufgrund des gänzlichen Fehlens von Daten nicht verifiziert werden

können. Wenn wir bedenken, dass für unsere eigene Spezies, den Cro-Magnon-Typ des Homo sapiens, die »Steinzeit« mehr als 50.000 Jahre der Entwicklung auf verschiedenen Kontinenten bedeutete, dann erscheint es ziemlich naiv, über etwas derart Subtiles und Veränderliches wie soziale Organisation oder religiöse Vorstellungen Verallgemeinerungen anzustellen.

Daher sind die Archäologen und Historiker unserer Zeit vorsichtiger geworden und neigen dazu, das Konzept der »großen Göttin« zu vermeiden. Unglücklicherweise war in der Zwischenzeit die Gottheit in die Hände einiger populärer Schriftsteller, wie dem Fantasy-Autor Robert Graves, gefallen und durch eine Anzahl von neuheidnischen Kulten zur Realität erhoben worden. An dieser Stelle würde ich gerne betonen, dass ich nicht behaupten würde, dass eine solche Gottheit nicht an irgendwelchen Orten und Perioden der Steinzeit existiert hat. In einer Zeitspanne von 50.000 Jahren kann alles verehrt worden sein. In jenen frühen Religionen, die zurückverfolgt werden können, wurde jedoch keine einzelne »große Göttin« und kein einzelner »großer Gott« verehrt, sondern man glaubte an ein breites Spektrum verschiedener Gottheiten. Sie würden nicht so viele verschiedene Gottheiten erfunden haben, wenn eine einzelne Gottheit, oder ein Götterpaar, denselben Zweck erfüllt hätte.

Als ich die erste Fassung von *Helrunar* schrieb, verknüpfte ich die Bildnisse der »Göttin« mit den gehörnten Figuren der prähistorischen Kunst, und gab damit unreflektiert einen verbreiteten Mythos des modernen Wicca wieder, in dem der Göttin der »gehörnte Gott« zur Seite gestellt wird und beide als die ältesten Formen des Göttlichen angesehen werden. Am besten bekannt ist der berühmte »Zauberer« aus der Höhle Les-Trois-Freres, dessen Zeichnung, nach Breuil, viele Bücher über populäre Mythologie ziert. Wenn man die Darstellung auf einer Fotografie sieht, erlebt man eine große Enttäuschung. Entweder das Original hat beträchtlich gelitten, seit der gute Abbe Breuil seine Skizze angefertigt hat, oder er ist andernfalls etwas zu fantasievoll vorgegangen. Die meisten Details des Gesichts und große Teile des Umrisses scheinen nicht zu existieren. Es ist überhaupt fraglich, ob die Zeichnung einen Gott oder einen Schamanen darstellt. Warum sollte man nicht, basierend auf der Malerei von Lascaux, einen »vogelköpfigen Gott« postulieren, oder einen »Mammutmenschen-Gott« nach dem sonderbaren Bild, das in der neu entdeckten Grotte Chauvet gefunden wurde und angeblich 30.000 Jahre alt ist (datiert nach der C-14-Methode), was es zum ältesten Beispiel für Höhlenkunst machen würde, das bekannt ist.

Wenn wir nach den Ursprüngen des »gehörnten Gottes« suchen, dann stammen die meisten Zeugnisse nicht aus der Steinzeit, sondern aus dem 1. Jahrtausend v. Chr., d. h. der Eisenzeit. Noch sollten wir diese gehörnten Gottheiten als »frühe Formen männlicher Göttlichkeit« betrachten, da die meisten keine Geschlechtsmerkmale besitzen. Dass es eine Vielzahl verschiedener gehörnter Gottheiten in Europa gibt, ist eine Tatsache, die normalerweise in Büchern über Wicca nicht erwähnt wird. Manche sind männlich, die meisten sind geschlechtslos, und einige sind offensichtlich weiblich. Dies entspricht vielleicht nicht dem Dogma des Wicca, aber es sollte alle frei denkenden Heiden interessieren, die erfahren wollen, wie viele verschiedene religiöse Möglichkeiten im alten Europa erkundet wurden.

An dieser Stelle sollte vielleicht auch erwähnt werden, dass es keineswegs leicht ist, Kunstgegenstände aus prähistorischer Zeit zu datieren. Die Übersicht über die religiöse Entwicklung, wie sie in Kapitel 6 enthalten ist, bleibt hypothetisch. Es wird allgemein angenommen, dass die Radiocarbon- oder C-14-Methode eine einigermaßen zuverlässige Methode der Altersbestimmung ist. Was in populärwissenschaftlichen Büchern nur selten erwähnt wird, ist die Tatsache, dass C-14-Tests dazu neigen, ein breites Spektrum von Datierungsmöglichkeiten zu ergeben, und dass den Archäologen, die diese Untersuchungen in Auftrag gegeben haben, die undankbare Aufgabe zukommt, zu entscheiden, welche Ergebnisse zur allgemein anerkannten Zeitskala passen. Daten, die dieser allgemein anerkannten Zeitskala widersprechen, werden einfach als »ungenau« verworfen. Charles Ginenthal gibt eine Anzahl von Beispielen für Ungenauigkeiten in der C-14-Altersbestimmung und erwähnt eine Untersuchung, in der 38 C-14-Labors auf der ganzen Welt beauftragt wurden, Material von einem einzigen Kunstgegenstand zu datieren. Nur sieben lieferten zufriedenstellende Ergebnisse, während 31 Hunderte bis Tausende von Jahren daneben lagen. Bedenken wir solche kleinere Schwierigkeiten, dann tun wir gut daran, uns zu vergegenwärtigen, dass unsere Modelle zur Vorgeschichte zweifelhafter sind als allgemein angenommen wird. Es sind eine Vielzahl von C-14-Test nötig, sowie unterstützende Beweise aus anderen Systemen der Altersbestimmung, um halbwegs zuverlässige Angaben machen zu können.

Ich habe in Kapitel 6 auch von der »Magie der Tierformen« gesprochen, ohne auf die Probleme hinzuweisen, die mit unseren Versuchen, sie zu verstehen, verbunden sind. Wenn wir die Zeugnisse der frühesten religiösen Aktivitäten unserer Vorfahren betrachten, dann fällt auf, dass

der Schwerpunkt auf Tieren, nicht auf menschlichen Figuren liegt. Besonders die Entdeckung der Höhlenmalerei hat uns mit einer Vielzahl von hervorragend gezeichneten naturalistischen Tierdarstellungen bekannt gemacht. Die meisten Gelehrten stimmen überein, dass die Höhlen nicht bewohnt wurden, sondern religiösen Zwecken dienten. Einige von ihnen wurden jedoch regelmäßig besucht, und Zeichnungen wurden, Schicht für Schicht, während einer Zeitspanne von mehreren Tausend Jahren hinzugefügt. Andere scheinen nur einmal besucht worden zu sein, zu dem ausschließlichen Zweck, Bilder zu malen und wer-weiß-welche Art von Ritualen zu praktizieren. Sie mit Kirchen zu vergleichen ist völlig irreführend. Es sollte hinzugefügt werden, dass viele dieser Höhlen schwierig zu betreten waren, und dass eine Menge von Zeichnungen an unzugänglichen Plätzen gefunden wurden. Die Bilder selbst können auf vielerlei Arten interpretiert werden. Als Don Marcelino de Sautuolas 1879 in Altamira die erste Kulthöhle entdeckte, wurde seiner faszinierenden Entdeckung unfreundlicher Unglauben entgegengebracht. Die Experten der damaligen Zeit fanden, dass die Zeichnungen viel zu gut waren, um das Werk von Eiszeitmenschen zu sein, die man sich als affenähnliche Primitive vorstellte, und schlössen daraus, dass diese Kunstwerke Fälschungen sein mussten. Sie zeigten mit diesem Urteil erstaunlich hellseherische Fähigkeiten, denn keiner von ihnen hatte sich die Mühe gemacht, zu der Höhle zu reisen und die Zeichnungen zu untersuchen.

Altamira, und einige Höhlen, die danach entdeckt wurden, wurden von den Wissenschaftlern nicht besucht, da diese fest davon überzeugt waren, dass die Sache nicht der Mühe wert war. Erst 1901 reiste ein Experte für die Kunst der Eiszeit, E. Carthailhac, zu den Höhlen, um das zweifelhafte Material zu untersuchen, und änderte seine Meinung — wie auch die der wissenschaftlichen Gemeinschaft. Mit einem Mal wurden die Höhlenmalereien zu einem Thema von allgemeinem Interesse, und die Vorstellung vom primitiven Affenmenschen wandelte sich zu dem Bild von eiszeitlichen Genies. Doch wie können die großartigen Zeichnungen erklärt werden?

Die ersten Theorien behaupteten, dass die Tiere in den Höhlen zum Zweck des Jagdzaubers gezeichnet wurden, d. h. der hungrige »Höhlenmensch« zeichnete das Bild eines Tieres, das er zum Abendessen verspeisen wollte. Einige Zeichnungen zeigen verwundete Tiere, oder wilde Tiere, die mit Speeren und Pfeilen bedeckt sind, und einige Zeichnungen enthalten sogar Hinweise, dass sie mit scharfen Gegenständen erstochen wurden. Diese Zeugnisse verweisen auf Sympathiemagie, d. h. den Glau-

ben, dass wenn man darstellt, wie ein Tier erlegt wird, man ebenso erfolgreich sein wird, das Tier, das in der Zeichnung dargestellt ist, tatsächlich zu erlegen. Diese Theorie war einige Zeit sehr verbreitet. Mit der Entdeckung von weiteren Höhlen wurde sie jedoch etwas zweifelhaft. Um diese Angelegenheit zu erörtern, möchte ich die statistische Übersicht zitieren, die von Andre Leroi-Gourhan (1980) veröffentlicht wurde. Obwohl es stimmt, dass rund 25 % der Tierdarstellungen, die in den Pyrenäen gefunden wurden, Zeichen von Verwundungen aufweisen und dadurch einen Hinweis auf Jagdzauber darstellen, beträgt die Gesamtzahl von verwundeten Tieren in allen Höhlen nur 4 %. Auch geben nicht alle Tiere, die Wunden aufweisen, eine gute Mahlzeit ab, während andererseits Tiere, die oft gejagt und gegessen wurden, wie das Wildschwein, kleine Säugetiere und Wasservögel, nur sehr selten Gegenstand von Höhlenmalereien waren. Selbst das Rentier, das für Jahrtausende ein wichtiger Nahrungslieferant unserer Vorfahren war, ist nicht so häufig anzutreffen, wie man erwarten könnte. Die Statistiken von Leroi-Gourhan geben einen interessanten Einblick in die Häufigkeit, mit der Tiere dargestellt wurden. Am verbreitetsten sind Pferde, die rund 30 % der Gesamtsumme ausmachen. Weitere 30 % bestehen aus wilden Rindern, Auerochsen und dem Wisent. 11 % sind Bilder von Rot- und Damwild. Mammuts machen rund 9 % aus und Steinböcke 8 %. Das Rentier, dem eine größere Bedeutung zukommen sollte, tritt nur in 4 % der Bilder auf. Dann folgen Bären (1,6 %), Großkatzen (1,3 %) und Wollnashörner (0,7 %), während der Rest der Bilder aus monströsen Kreaturen, ungewöhnlichen Tieren und menschenähnlichen Wesen besteht. Weiters sind die Tiere nicht regelmäßig verteilt, da es Höhlen gibt, in denen bestimmte Arten stärker vertreten sind, während andere wieder vernachlässigt werden. Von den menschenähnlichen Figuren, von denen 1980 75 bekannt waren, werden 32 % als eindeutig männlich eingestuft, 18 % als eindeutig weiblich, während 50 % geschlechtslos sind oder sich der Interpretation entziehen.

Solche Daten verlangen nach neuen Interpretationen. Unter dem Eindruck, dass »fast alle >Kulte< auf irgendeine Art mit Fruchtbarkeit zu tun haben«, vertrat Leroi-Gourhan die Auffassung, dass die Anordnung der Tiere auf Prinzipien der Polarität zurückgehe. Dies bedeutet, dass die zwei größten Gruppen, d. h. die Pferde und die Rinder, das männliche und das weibliche Prinzip darstellen sollen. Dieser Vorschlag wurde von einer Anzahl von Gelehrten aufgegriffen, die sich jedoch nicht einigen konnten, welche Gruppe welches Geschlecht repräsentieren sollte. Eine

andere verbreitete Auffassung besagt, dass die Tiere gezeichnet wurden, um ihre Fruchtbarkeit zu sichern. Dies wirft jedoch Probleme auf, wenn wir an die Großkatzen denken, mit denen das Zusammenleben nicht ganz so einfach war. Warum also sollte man Magie betreiben, um ihre Vermehrung zu unterstützen? Die Entdeckung der Höhlen von Chauvet und Cosquer verkomplizierte die Angelegenheit noch. Die Grotte Chauvet enthält 36 Zeichnungen von Höhlenlöwen und Panthern, was mehr ist als die bisher bekannte Gesamtzahl, und gibt einige interessante Rätsel auf. Sie enthält die Zeichnung eines Mammuts mit einem seltsamen menschlichen Körper und ungewöhnlich runden Füßen, einen Bisonkopf auf menschlichen Beinen und mehrere Tiere, die in Frontalansicht dargestellt wurden, was die Annahme widerlegt, dass die ältesten Höhlenmalereien nur Profilansichten sind. Alles in allem wirft jede neu entdeckte Höhle mehr Fragen auf, als sie beantwortet, und erinnert uns so daran, einen offenen Geist zu bewahren.

Ein anderer Ansatz der Interpretation versuchte herauszufinden, welche Arten von Tieren in welchen Teilen der Höhlen auftreten. Leroi-Gourhan klassifizierte alle Höhlen als weiblich, während andere Autoritäten bemüht waren, zwischen männlichen und weiblichen Teilen der Höhlen zu unterscheiden, oder Spekulationen über »öffentliche« und »private« Bereiche anstellten, die angeblich nur von Mitgliedern einer Priesterschaft betreten werden durften. Solche Systeme können nützlich sein, wenn sie auf eine einzelne Höhle angewendet werden, doch wenn sie für Verallgemeinerungen benutzt werden, neigen sie meist dazu, widerlegt zu werden. Bis jetzt hat es genug Ausnahmen für jede Regel gegeben, die aufgestellt wurde. Tatsächlich könnte sogar die zwanghafte Idee, dass die Höhlenkunst mit Fruchtbarkeit zu tun hat, irreführend sein. Während es einige Bilder gibt, die, so könnte man behaupten, Paarungsrituale von Tieren darstellen, gibt es einen überraschenden Mangel an Bildern, die tatsächlich eine Kopulation darstellen. Desgleichen, wenn die eiszeitlichen Künstler/Schamanen so viel Interesse an Sex und Geschlecht hatten, wie oft angenommen wird, warum zeichneten sie so viele menschliche Figuren ohne eindeutiges Geschlecht?

Ein weiteres Problem ergibt sich aus der Häufigkeit, mit der manche Tiere gezeichnet wurden. Warum gibt es z. B. so viele Pferde? Und wie soll man sich jene Arten erklären, von denen nur sehr wenige, vereinzelte Zeichnungen bekannt sind, wie die Eule, das Wildschwein, der Lachs oder die Höhlenhyäne? In der Grotte Chauvet wurde eine große Höhlenhyäne gezeichnet, die von einem kleinen Panther begleitet wird.

Warum sind diese Darstellungen so einzigartig? Und warum fehlen einige Tiere, wie Wölfe, Vielfraße, Luchse, Füchse und so viele kleine Säugetiere und Vögel zur Gänze? Wenn wir die Tiere der Höhlenkunst einfach als »Krafttiere« interpretieren, scheint dieses Fehlen eher ungewöhnlich. Es gibt viele frühe Kulturen, in denen z. B. Wölfe und Bären verehrt wurden, warum also sollten die Künstler des frühen Paläolithikums diese Tiere vernachlässigt haben? Ähnliche Probleme werfen die abstrakten Zeichen auf, die in vielen, aber nicht allen Höhlen gefunden werden können. In der Grotte Chauvet, angeblich die bisher älteste bekannte Höhle, gibt es zwei interessante Bilder, die sehr ähnlich wie die Doppelaxtsymbole viel späterer Perioden (oder die N-Rune, wenn man so will) und ein von »Strahlen« umgebenes Kreuzsymbol über einem undeutlichen Etwas aussehen. Weiters gibt es Anordnungen von Punkten, die Zahlen darstellen könnten, und einige Handabdrücke, die positiv und negativ vorhanden sind. Handabdrücke aus anderen Höhlen, die gewisse Verzerrungen aufweisen, haben eine Menge von Spekulationen über eiszeitliche Kulte hervorgerufen, »die grausame Amputationsriten praktizierten«. Weniger dramatische Interpretationen versuchten sie als »Zeichensprache von Jägern« zu erklären. Obwohl wir sicher sein können, dass es eine Menge Magie in der Höhlenkunst gegeben hat, bleibt daher die Frage »Welche Magie könnte das gewesen sein?« so geheimnisvoll wie zuvor.

Wenn wir zum Thema der Megalithkultur kommen, die, es tut mir leid, in Kapitel 6 allzu stark vereinfacht wurde, kann ich dir mit Freude mitteilen, dass die Angelegenheit komplizierter denn je ist. Während sich Bücher aus den vergangenen Jahrzehnten noch darin ergehen konnten, ein halbes Dutzend Arten von Hügelgräbern und Steinanordnungen zu klassifizieren, haben jüngere Forschungen die bisherigen Theorien völlig über den Haufen geworfen. Denn zu jeder Regel, der noch vor einigen Jahren allgemeine Gültigkeit beigemessen worden war, gibt es heute so viele Ausnahmen, dass wir getrost alle Verallgemeinerungen vergessen können. Betrachten wir etwa das Dolmen- oder Hügelgrab. Obwohl es über ganz Europa und Nordafrika verstreut eine Unzahl von Dolmen gibt, sind ihre Strukturen und Inhalte alles andere als gleich.

Einige Dolmen sind nie als Begräbnisstätten verwendet worden, und waren, wie bereits erwähnt, vielleicht Tempel oder Initiationskammern. Manche wurden zur Bestattung einzelner Personen verwendet. Einige zur Bestattung bestimmter Körperteile. Wieder andere enthielten Gruppen von Personen. Manche enthielten ganze Körper, andere die Asche, Urnen oder Knochen. Manche der Knochen waren gebleicht, andere waren

verbrannt, einige waren regelmäßig angeordnet, andere ohne Plan einfach auf einen Haufen geworfen worden. Menschenknochen waren gelegentlich mit Tierknochen verschiedener Arten gemischt, die von Nahrungstieren oder von Totemtieren stammen konnten. Einige Leichen wurden begraben, lange nachdem der Dolmen errichtet wurde. Andere Leichen wurden erst in der Erde begraben und später zu dem Dolmen gebracht. Manche Dolmengräber enthielten Gruppen von Leichen, eines oder beider Geschlechter, oder einer bestimmten Altersgruppe. Manche Dolmen wurden einmal für eine bestimmte Bestattung geöffnet, andere wiederholte Male, und gelegentlich wurden auch Knochen herausgenommen. Manche Dolmengräber enthielten keine Leichen in den Steinkammern, sondern hinter den Steinblöcken, in einem dahinterliegenden Erdhügel. Dadurch entstand ein nützlicher Ritualraum, der sich zwischen den Lebenden und den Toten befand. Auf der Grundlage von solch lokalen Verschiedenheiten eine einzige »Megalithreligion« zu vermuten erscheint ziemlich naiv. Bestattungsbräuche unterschieden sich von Gegend zu Gegend und von Zeit zu Zeit, genauso wie die Art, auf die der Dolmen errichtet wurde. Selbst die Theorien, die Herstellungsarten und die Entwicklung einzelner Typen aufzuzeigen versuchten, sind durch die zahllosen Ausnahmen zu den Regeln entkräftet worden. Weiters gibt es die wichtige Frage, welche Individuen tatsächlich in den Dolmengräbern bestattet wurden. Die meisten Menschen, die Dolmen errichteten, wurden nicht in ihnen begraben. Dennoch waren es nicht notwendigerweise Mitglieder einer Aristokratie, die in den Steinkammern ihre letzte Ruhe fanden. Wir können uns vorstellen, dass manche Dolmengräber zur Bestattung bedeutender Persönlichkeiten errichtet wurden, doch genauso möglich ist die Idee, dass in die Dolmen Leichen als Opfergaben gelegt wurden, die entweder Menschenopfer oder möglicherweise auch Wächter dieser Plätze waren. Diese Unterschiede haben die Arbeit der Archäologen nicht gerade erleichtert.

Dieselben Probleme treten beim Studium von Steinkreisen und Steinanordnungen auf. A. Thoms Theorie eines gemeinsamen Maßes, das von den Baumeistern der Megalithkultur verwendet wurde, die so genannte »megalithische Elle«, ist durch einen Vergleich von Monumenten widerlegt worden. Die Theorie, dass die Steinkreise astronomische Observatorien waren, ist gleichermaßen zweifelhaft, da die Datierung der Kreise nicht so leicht ist, wie allgemein angenommen wurde. Denn ohne genauen Zeitpunkt für die Errichtung eines Kreises kann nur sehr schwer abgeschätzt werden, nach welchen Sternen, Sonnenaufgängen und

Mondphasen die Steine angeblich ausgerichtet wurden. Viele Kreise wurden gelegentlich neu aufgebaut, oder von Schatzsuchern oder gläubigen Christen verwüstet. Die Folge davon ist, dass wir über die Megalithkultur im Allgemeinen weniger denn je wissen, doch im Besonderen beträchtlich mehr. Es könnte sich durchaus herausstellen, dass der Begriff »Megalithkultur« selbst nicht mehr zutreffend ist, da er uns für die zahllosen lokalen und zeitlichen Verschiedenheiten blind macht, indem er eine einzige Kultur mit einem gemeinsamen Glauben postuliert. Für eine hervorragende Einführung in die Komplexität der prähistorischen Forschung siehe R. Huttons *The Pagan Religions of the Ancient British lsles.*

Mehr denn je sollte dem modernen Heiden bewusst sein, dass die alten Religionen Europas nicht ein einziges System waren, sondern eine blühende Vielfalt lokaler Bräuche und Glaubensformen, die sich im Lauf der Jahrzehnte wiederholt änderten.

In Zusammenhang mit den Katastrophentheorien, wie sie von Spanuth und Velikovsky vorgestellt wurden, möchte ich ein neueres Buch empfehlen, das sich kritisch mit Velikovskys Theorien im Lichte der jüngeren Forschung auseinandersetzt: Charles Ginenthals faszinierendes Werk *Carl Sagan and Immanuel Velikovsky* (1995) erörtet Velikovskys Theorien aus aktueller Sicht und geht auf die völlig unwissenschaftlichen Methoden ein, die von gewissen Menschen verwendet wurden, um diese Theorien in Misskredit zu bringen.

Wenn wir zu Studien der so genannten »keltischen« und »germanischen« Kulturen kommen, so besitzen moderne Forscher einen wesentlich offeneren Geist als die Gelehrten an der Wende zum 20. Jahrhundert. Die Frage, wer genau als »Kelte« oder »Germane« bezeichnet werden kann, ist schwieriger zu beantworten, als sie es war, und es könnte sich durchaus herausstellen, dass diese beiden Begriffe nicht mehr sinnvoll sind. Solche Ausdrücke können einen gewissen Sinn haben, wenn wir von den Inselkelten oder den Skandinaviern aus historischer Zeit sprechen, doch wenn wir sie auf die Bevölkerung Mitteleuropas in prähistorischer Zeit anwenden, werden sie in der Tat sehr unzureichend. Wie ich bereits erwähnt habe, verdanken wir Julius Caesar die Anschauung, dass die »Germanen« östlich des Rheins, und die »Gallier« (Kelten) westlich davon leben. Caesar traf diese Einteilung jedoch nicht, um ethnographische Erkenntnisse zu ermöglichen, sondern zur Rechtfertigung seiner Ansprüche auf Territorien, die er erobern wollte. Niemand von den Menschen, denen er begegnete, identifizierte sich mit diesen Konzepten. Anders als

Caesar, dachten diese in Begriffen von Gemeinschaften und Stämmen, nicht in Begriffen von Nationen. Dann haben wir Tacitus' Germania, das den irreführenden Eindruck erweckte, dass alle Einwohner der römischen Provinz Germania »Germanen« waren. Zumindest die Hälfte von ihnen sollte — noch Sprache und Lebensstil — eigentlich als Kelten eingestuft werden, doch störte dies Tacitus nicht, der möglicherweise nie in das Land gereist war, das er so redegewandt beschrieben hat. Leider machten die Gelehrten des 19. Jahrhunderts von diesen römischen Konzepten auf unkritische Weise Gebrauch, als sie die verschiedenen »nationalen Identitäten« zu studieren versuchten und dabei stark idealisierten, sodass die Gespenster dieser überholten Glaubensvorstellungen noch immer durch das Bewusstsein vieler Heiden unserer Zeit spuken. Es gibt eine Menge Diskussionen zur Frage, welche Stämme als »keltisch« und welche als »germanisch« bezeichnet werden sollten. Die Teutonen, die einst als typische Germanen galten, werden heute von den meisten Gelehrten als Kelten angesehen, und die Zugehörigkeit der Kimbern, oder Kimmerier, ist aufgrund vieler keltisch klingender Namen, die von römischen Historikern aufgezeichnet wurden, gleichermaßen zweifelhaft geworden. Dies widerlegt jedoch die vielen hübschen Landkarten, die vor einigen Jahrzehnten sehr populär waren und einen »keltischen« Süden Deutschlands sowie einen »germanischen« Norden zeigten. Die Teutonen als »Nordkelten« zu bezeichnen löste dieses Problem auch nicht. Weiters gibt es die Belgae (Belgier), die als Kelten betrachtet wurden, dann als Kelto-Germanen und Germanen, und heute wieder keltisch sind. Dies sagt nicht viel über die Beigen aus, doch eine Menge über die wechselnden Trends im Konsens der Gelehrten. Eine ähnliche Verwirrung herrscht westlich des Rheins, im so genannten »Gallien«. Wie Anne Ross in ihrem bewundernswerten Buch *Pagan Celtic Britain* schrieb:

> Wir müssen uns eine starke Vermischung von keltisch und teutonisch sprechenden Menschen westlich des Rheins vorstellen, ohne von einer grundlegenden Feindschaft oder Verschiedenheit zwischen ihnen ausgehen zu können.

Dies erschüttert natürlich eine Menge Theorien, die vergangene Generationen von Gelehrten als gesichert betrachteten. Das Dogma besagt, dass die Runen ein »germanisches« Schriftsystem sind. Können wir uns dieser Tatsache überhaupt noch sicher sein? Warum stammen einige der ältesten Funde von Runeninschriften aus »keltischen« Teilen Mitteleuropas? Wer sollte die alpinen Alphabete verbreitet haben, wenn nicht die Menschen, die nördlich und südlich der Alpen lebten, und von denen die

meisten den archäologischen Zeugnissen zufolge »keltisch« waren? Und wenn die überlebenden Kimbern das Geheimnis der Schrift tatsächlich an die Menschen Norddeutschlands weitergegeben haben, nachdem sie von den römischen Legionen dahingemetzelt worden waren, was, wenn sich die Kimbern als keltisch sprechende Kultur erweisen sollten? Wenn wir solche Fragen in Begriffen von »Kelten« und »Germanen« erörtern, führen wir uns selbst in die Irre. Wenn wir uns jedoch eine Vielzahl mitteleuropäischer Stämme vorstellen, von denen jeder sein eigenes religiöses System und eine unterschiedliche Reihe von Göttern hatte, wird offensichtlich, dass die Bräuche eines Stammes nicht auch von seinen Nachbarn praktiziert worden oder bekannt gewesen sein müssen.

Dies führt uns zu einer weiteren schwierigen Frage. Heutzutage versuchen viele populäre Schriftsteller, antike Kulturen anhand der Literatur zu beschreiben, die von den Nachfolgern dieser Kulturen hinterlassen wurde. Wenige Neukelten z. B. machen sich Gedanken über die Hunderte von keltischen Gottheiten, deren Namen aus gallisch-römischer Zeit bekannt sind. Über die meisten dieser Gottheiten ist so gut wie nichts bekannt — nur ein Name, vielleicht ein Symbol oder ein Bildnis, doch kein Mythos, keine Beschreibung, keine Rituale oder Details des Kults. Dies ist jedoch zu wenig, um eine Religion darauf aufzubauen (außer man ist sehr gut in Zeitreisen). Was ihnen viel attraktiver erscheint, sind die Mythen und Legenden aus dem mittelalterlichen Irland und Wales, und so finden wir Bücher über die »keltische« Religion, die von einer Literatur ausgeht, die von Christen geschrieben wurde, ein gutes Jahrtausend nachdem die Römer Britannien besetzt und dem Druidentum ein gewaltsames Ende gesetzt hatten. Nun bin ich zwar der Meinung, dass die irischen und walisischen Mythen Spuren von einigen Glaubensvorstellungen einiger »keltischer« Völker enthalten, doch würde ich sie sicher nicht als reines und wahres keltisches Glaubensbekenntnis einstufen. Wir können annehmen, dass einige Figuren dieser Erzählungen widerspiegeln, was ein Jahrtausend zuvor keltische Gottheiten oder Halbgötter gewesen sein könnten, doch ist es höchst unwahrscheinlich, dass ein Einwohner von Hallstatt oder La Tene seine Stammesgötter in diesen mittelalterlichen, vom Rittertum beeinflussten Heldengestalten wieder erkennen würde. Es sagt sehr viel aus, dass es in keinem der *Four Ancient Books of Wales* irgendeine heidnische Gottheit als solche gibt, und doch besteht ein Großteil der Neukelten darauf, aus nahezu jeder Figur, die im Text vorkommt, einen Gott oder eine Göttin zu machen. Solche Interpretationen mögen nützlich sein, wenn wir die dunklen Winkel der Vorgeschichte

zu erforschen versuchen, da wir viele Interpretationen benötigen, wenn wir etwas lernen wollen. Sie als Tatsachen hinzustellen fuhrt jedoch nur zu einer besonderen Form des fundamentalistischen Glaubens und verdunkelt die Angelegenheit, über die wir etwas erfahren wollen. Dieselben Überlegungen treffen auf die so genannte »germanische« Mythologie zu, d. h. die mittelalterliche Literatur Skandinaviens und Islands.

Die Nazis beabsichtigten eine »gesamtgermanische Mythologie« zu schaffen, und behaupteten, dass die Edda eine Art Bibel für alle germanisch sprechenden Länder sei. In diesem Zusammenhang scheint es angebracht, die Hintergründe zu untersuchen, aus denen sich die Eddas entwickelt haben. Der überwiegende Teil des Liedmaterials (die ältere, oder »Liederedda«) kann zwischen 800 und 1200 n. Chr. datiert werden, d. h. ihre Entstehung fällt in die Wikingerperiode Skandinaviens. Obwohl einige Themen der Edda mit Sicherheit wesentlich älter sind, sollten wir im Geist behalten, dass die Kultur, in der die Lieder niedergeschrieben wurden, zweifellos mittelalterlich und stark durch die Christianisierung beeinflusst war. Die Skalden, die die Lieder dichteten, mögen Heiden gewesen sein, doch waren sie sich auch des Christentums und des Islam bewusst, die ihre Erzählungen beeinflusst haben könnten. Es besteht ein großer Unterschied zwischen den mittelalterlichen, weit umherreisenden Wikingern und dem einfachen Volk, das tausend Jahre vorher gegen die römische Besetzung gekämpft hatte. Die Mythen der Wikingerzeit auf die vorrömischen germanischen Stämme zu projizieren setzt einen fantastischen Traditionalismus und ein Festhalten an Althergebrachtem voraus, das in der Geschichte dieser Kulturen nirgendwo zu finden ist. Sehen wir uns z. B. den Odin der Eddas an, der in den isländischen Mythen mit der weisen Frigg verheiratet ist. In einigen skandinavischen Mythen ist Odins Partnerin Freya (die im Volksglauben wesentlich populärer war als Frigg). Im deutschen Hessen gibt es eine Geschichte, die behauptet, dass Odins Vorgänger, ein Sturmriese namens Wode, mit Frau Holle verheiratet war, die auf einem nebelverhüllten Berggipfel lebt. In Mitteldeutschland ist Freya relativ unbekannt, doch hat Frau Holle sowohl freundliche als auch schreckliche Aspekte, die das Fehlen von Frigg/Freya hinreichend ausgleichen. Ihre Entsprechung Hei, wie sie in den Eddas beschrieben wird, ist überhaupt keine freundliche Figur. Die nordskandinavische Legende, nach der Odins Partnerin die Bergriesin Skadi war, ist weiter südlich ebenfalls unbekannt. Ähnliche Variationen von Glaubensvorstellungen können in Bezug auf verschiedene nordische Gottheiten beobachtet werden, was ein guter Beweis dafür ist, dass die Eddas eher die

isländische als eine »pangermanische« Mythologie wiedergeben. Für Menschen, die darauf bestehen, dass die »germanischen« Völker eine gemeinsame, unveränderliche Religion besaßen, sind solche Details schlechte Nachrichten. Für jene, die wirklich bestrebt sind, über und von den Göttern der heidnischen Vergangenheit zu lernen, weisen sie darauf hin, dass es mehr Freiheit in den vielfältigen heidnischen Religionen, und mehr lokale Verschiedenheiten in Mythen und Ritualen gegeben hat, als bisher angenommen wurde. Solche Hinweise zeigen auf, dass die Religion im prähistorischen Europa keine statische, unveränderliche Tradition war, sondern ein weites Feld von Glaubensvorstellungen, Bräuchen und kreativen Einfallen, die sich gegenseitig beeinflusst haben.

Auf ähnliche Weise müssen wir die »Prosaedda«, die von Snorri Sturluson (1179- 1241) niedergeschrieben wurde, als nicht ganz zuverlässige Quelle für den heidnischen Glauben betrachten. Ein Großteil der Prosaedda ist relativ unbekannt, da er sich mit den komplizierten Methoden beschäftigt, nach denen diese Dichtungen komponiert wurden. Snorri gibt mehrere Dutzend verschiedene Methoden an, mit Alliterationen und Versmaßen umzugehen, und diese Texte sind schwierig zu übersetzen und geben eine recht trockene Lektüre ab. Um die Theorie zu beleben, fügte er Beispiele der alten Dichtungen an, und diese Passagen sind jene Teile der Prosaedda, die man wahrscheinlich in einer Buchhandlung finden wird. Nun waren die alten Geschichten aus Snorris Zeit im Wesentlichen heidnische Mythen. Um sie zu erklären, fügte ihnen Snorri als Vorrede einen Text hinzu, der in Büchern über heidnische Mythologie im Allgemeinen nicht zu finden ist. Er behauptet in klaren Worten, dass die Äsen keine Götter waren, sondern eine Familie vergöttlichter Menschen, die von Asien (daher der Name) nach Skandinavien gekommen waren, und dass im Besonderen Odin kein Gott war, sondern ein erfahrener Zauberer. Diese Interpretation war für christliche Leser geschrieben. Es sollte im Geist behalten werden, dass Snorri Christ war, und auch ein Adeliger, der tief in die Politik involviert war. Er war einer der reichsten Männer Islands, nahm mehrmals das hohe Amt eines Richters in der isländischen Thingversammlung ein und stellte sich so sehr einer politischen Union mit Norwegen entgegen, dass er von seinen Feinden ermordet wurde. Als er die Prosaedda verfasste, war Island bereits seit mehr als 200 Jahren christlich, und ein Großteil des alten heidnischen Wissens war bereits in Vergessenheit geraten. Interessant ist aber immerhin, dass Snorri, obwohl er deutlich machte, dass er ein gläubiger Christ war, auch eine Zeile einfügte *(Gylf. 6),* die besagt, dass es sein Glaube sei,

dass Odin und dessen Brüder den Himmel und die Erde beherrschen. Daher ist bei weitem nicht klar, ob wir es mit einem Christen zu tun haben, einem Heiden, oder einem heidnisch-christlichen Autor. Wie dem auch sei, der interessierte Leser sollte bedenken, dass selbst wenn Snorri ein verkappter Heide war, er dennoch ein gebildeter und erfahrener Intellektueller war, der mit der Bibel und einer Reihe von klassischen Autoren gut vertraut war und der über einen Glauben schrieb, der rasch in Vergessenheit geriet. Dies ist nicht dasselbe wie der einfache Glaube, an dem sich die Menschen vor der römischen Besetzung in Mitteleuropa erfreuten, wo sich der Kult von Odin/Wotan entwickelt hatte. Daher ist die Prosaedda, trotz aller heidnischer Elemente, die sie enthält, kein Bericht aus erster Hand, sondern eine Rekonstruktion. Ich bitte um Entschuldigung, wenn ich diesen Punkt zu sehr betone, doch habe ich einfach die Nase voll von all jenen Neo-Germanophilen, die sie gleichsam als »Wort Gottes« betrachten und auf dieser unsicheren Grundlage einen engstirnigen Fundamentalismus errichten. Jene, die Dogma, blinden Glauben und »angelesene« Überzeugungen verkaufen, schließen einen reichen Schatz an kreativen Möglichkeiten aus. Wenn darüber hinaus die heidnische Religion eine direkte Besessenheit durch Gottheiten beinhaltete, was durchaus wahrscheinlich ist, dann hatten die Götter selbst die Möglichkeit, ihre Kulte zu transformieren und neu zu inspirieren, wie sie es wollten. Solche Praktiken können, im Gegensatz zu einer dogmatischen Kirche, für eine lebendige und veränderbare Religion charakteristisch sein und den modernen Heiden die Wahl lassen, einen alten Glauben in moderner Form durch Freude, Inspiration und kreativen Enthusiasmus neu zu beleben. Der Odin, der dir in deinen Ritualen begegnet, kann echter sein als der Kriegergott, der in den Sagas beschrieben wird. Die traditionelle Form kann in unseren Tagen überholt sein, doch was du erfährst, ist die lebendige Realität. Ich hoffe, dass du die Freiheit und Verantwortung verstehst, die diesem Konzept innewohnt, da die Vereinigung von heute den Glauben formt, und so die Realität von morgen.

Zum Abschluss dieses Appendix würde ich gern noch einige Runeninschriften zum Besten geben. Wie bisher, werde ich die Fülle der »profanen« Runeninschriften unberücksichtigt lassen, da Texte wie »Thorfast machte einen guten Kamm« (Kamm aus Hirschhorn, Lincoln, Britannien, 10. Jh.) oder »Domnall Seehundkopf ist Besitzer dieses Schwerts« (Lederriemen mit Bronzeverzierung, Greenmouth, Irland, ca. 1100) nicht wirklich magisch in unserem Sinn des Wortes sind. Ein

Großteil aller Runeninschriften diente einfach zur Kennzeichnung von Eigentum (ähnlich wie Warenzeichen) oder erfüllte den Zweck, ein Ereignis oder eine Person in Erinnerung zu behalten. Obwohl man behaupten könnte, dass auch dies mit Magie zu tun hat, ist es nicht wirklich jene Magie, die uns interessiert.

Aus Brandenburg und Kowel stammen zwei Speerspitzen, die einander sehr ähnlich sind. Der brandenburgische Speer trägt die eine Inschrift, die »RANJA« oder »UANJA« lautet, was an die gefürchtete Göttin der Meere, Ran, erinnert (ein Wort, mit dem im Indoeuropäischen oft »rinnendes«, d.h. fließendes Wasser bezeichnet wird - wie in »Regen«, »Rhein« oder »Rhone«). Er zeigt das Bild eines Schlittens oder Schiffs, das skandinavische Felsgravuren ähnelt, ein Triskell, eine Swastika, einen Halbmond und eine abstrakte Sigil (die von den Nazis sofort als »solares Symbol« identifiziert wurde).

Die Speerspitze aus Kowel trägt die Inschrift »TILARIDS«. Sie zeigt mehrere Haken in einer Reihe, eine Swastika, verschiedene Kreise, eine Mischung aus derᛊ-Rune und einem Wolfshaken, und einen Halbmond. Das Alter der Speerspitzen ist ungeklärt, doch die Inschriften sind in einer Form des älteren Futhark geschrieben. Es ist möglich, dass beide Speere für irgendeinen kultischen Zweck verwendet wurden.

Ein weiterer rätselhafter Gegenstand ist das Bild eines Hirsches (oder Steinbocks), das eine Wand in der Höhle »Kleines Schulerloch« bei Altessing, Südostdeutschland, nahe der Donau ziert. Dieses Bild, das 1937 gefunden wurde, ist anfänglich als das einzige Beispiel für eiszeitliche Höhlenkunst in Deutschland gefeiert worden. Doch nicht lange, denn ganz in der Nähe des Bildes verläuft eine Inschrift in Runen des älteren Futhark, die »BIRG:LEU-B:SEABRADE« lautet und etwas mit Liebe zu tun haben könnte oder auch nicht.

Ein faszinierender Gegenstand wurde unlängst im Grab einer alemannischen Adeligen aus dem 6. Jahrhundert in der Nähe von Neudingen, Baden-Württemberg, gefunden. Dieses Grab enthielt einen sehr kunstvollen Webstuhl, von dem ein Fragment die folgende Inschrift trug: »LIEBE IMUBA HAMALE BLITHGUTH GESCHRIEBEN«. (Für eine Abbildung des Originals siehe mein nächstes Buch *Seidways*.} Dies bedeutet, dass Hamale diesen Webstuhl der Dame Imuba gab, und eine Frau namens Blithguth zu diesem Zweck die Runeninschrift in den Webstuhl ritzte. Dies beweist, dass die Runenschrift, mit all ihren magischen Implikationen, im 6. Jahrhundert nicht nur Männern vorbehalten war. Dieser Gegenstand könnte insofern interessant sein, als es unter den

Gelehrten einige Meinungsverschiedenheiten in Bezug auf »die Rolle der Frau in den altgermanischen Kulturen« gegeben hat. Der gute alte Tacitus hatte geschrieben, dass — zu seiner Überraschung — die germanischen Völker (wer immer diese waren) glaubten, dass Frauen auf irgendeine Art heilig seien. Die romantische Bewegung des 19. Jahrhunderts nahm diese Idee bereitwillig auf, und die Nazis idealisierten sie bis zur Unkenntlichkeit. Während Tacitus an eine Menge wilder Priesterinnen und Prophetinnen dachte (in den römischen Geschichtswerken werden ziemlich viele davon erwähnt), hielten die Nazis eher die heiligen Tugenden der Mutterschaft und die Aufzucht einer reinen Rasse hoch, die jede Menge guter Soldaten hervorbrachte. Gelehrte aus jüngerer Zeit vertraten schließlich eine gegenteilige Ansicht und versuchten, die »heiligen Frauen« als romantisches und unbewiesenes Ideal hinzustellen. In gewissem Sinn hatten sie Recht, da es tatsächlich zweifelhaft ist, welche Rechte Frauen in der gewöhnlichen Gesellschaft genossen, da es sehr wenige Hinweise in Bezug auf diese Frage gibt. Was jedoch Adelige, Priesterinnen oder Magierinnen betrifft, so gibt es viele Hinweise darauf, dass diese Frauen eine Menge Ansehen und Macht in jenen »germanischen« Kulturen genossen, die uns bekannt sind.

In Kapitel 5 habe ich erwähnt, dass auf keinem der skandinavischen Runensteine der Name einer heidnischen Gottheit erwähnt wird. Hier irrte ich. Der Runenstein von Karlevi, Öland, ca. 1000 n. Chr., trägt die folgende Inschrift:

> Begraben liegt er, der gefolgt wurde, wie höchst bekannt
> die größten Taten, von Thrud der Baum der Schlacht, in diesem Hügel.
> Es wird kein Vidrir des Reiters/Wagens herrschen,
> der stark in der Schlacht, in Dänemark, im weiten Land des Endil,
> weithin geehrt durch das Land.

Die komplizierte Ausdrucksweise liegt am poetischen Stil, der durch Alliterationen und strenge metrische Regeln bestimmt wird. Thrud ist die Tochter des Thor, ihr Name bedeutet (möglicherweise) »Stärke«. Der »Baum der Schlacht« ist eine gebräuchliche Bezeichnung für einen »Krieger« (einer, der in der Schlacht wie fest verwurzelt steht). »Viðrir des Reitens/Wagens« (»VIÐ RR RAÐ A«) vergleicht den begrabenen Helden mit Odin. *Viðrir*, der »Erzeuger von schlechtem Wetter« ist ein Titel von Odin.

Ein anderer interessanter Runenstein aus Tingstad, Schweden, ca. 1000 n. Chr., besagt:

Afrid machte diese Brücke für Hemkel und Sibbe, ihre Söhne.

Ungewöhnlicherweise ist diese Inschrift in eine einfache Doppellinie geschrieben, die wie ein umgekehrtes U aussieht, was ein indirekter Hinweise auf die Regenbogenbrücke sein kann, die nach Asgard fuhrt. Ist der Runenstein in diesem Fall eine Brücke zu den Göttern, oder ist die Brücke der Ausdruck eines Rituals, das eine sichere Überfahrt der Verstorbenen gewährleisten sollte?

Ein Runenamulett aus Bronze an einem Ring wurde in der Nähe von Gorodisce, Russland, ca. 1000 n. Chr., gefunden. Die Inschrift war eine Geheimschrift, die, wie sich herausstellte, »Möge es dir nie an Potenz mangeln« bedeutete.

Wenn wir zu den Runenstäben kommen, begegnen wir einigen Gegenständen, die als Talismane gedacht waren, und anderen, die einfach Botschaften trugen, wie »Thorkjell, der Meister der Münzen, sendet dir Pfeffer« (Bergen, Norwegen, ca. 1200 n. Chr.).

Geheimnisvoller ist ein Fichtenstab aus Staraja Ladoga, Russland, 9. Jahrhundert:

Dieser Schwanz ist mit Federn bedeckt, der Schimmer (oder die Schärfe)
lockt Beute für alle in großer Menge an.

Es wurde angenommen, dass dieser Stab Teil einer Jagdfalle war, mit der Pfeile abgeschossen wurden.

Oder der Kiefernstab von Narsaq, Grönland, ca. 1000 n. Chr.:

Auf der See, See, See, ist der Ort, wo die Äsen auf der Lauer liegen,
Bibrau ist der Name der Magd, die auf dem blauen (Himmel?) thront.

Die Rückseite zeigt einige codierte Runen und das 16-Runen-Futhark.

Knochen dienten gelegentlich demselben Zweck. Sehr ähnlich wie die Inschrift aus Bergen (siehe Kapitel 4) ist ein Knochentalisman aus Oslo, Norwegen, spätes 11. Jahrhundert, der einfach »Küss mich« lautet, und entweder ein Liebestalisman oder vielleicht eine gewagte Botschaft war.

Ein Knochenfragment aus Sigtuna, Schweden, 12. Jahrhundert, enthält die Namen von Maria und den Evangelisten in Runen, und macht den Gegenstand so zu einem Schutztalisman. Weiters gibt es eine Knocheninschrift aus Sigtuna, Schweden, frühes 12. Jahrhundert, die uns informiert: »Der König ist sehr großzügig. Er gab das meiste. Er ist beliebt.« Nun, Großzügigkeit war die wichtigste Tugend der Adeligen

und Könige in den meisten nordeuropäischen Ländern, doch warum sollte man dies auf ein Knochenstück schreiben?

Ähnlich obskur ist ein Stück Hirschgeweih, Dublin, 11. Jahrhundert, auf dem »Hörn des Hirsches...« und sonst nichts steht. Oder nehmen wir den Knochen aus Sigtuna, 11. Jahrhundert, der mit einem 16-Runen-Futhark (die Runen ᛁ und ᚾ sind vertauscht) und dem Text »BA BA« beschriftet ist. Solche Texte sehen wie Zaubersprüche aus, doch lassen sie uns im Dunklen tappen.

Ausschweifender ist ein Stab aus Bergen, frühes 13. Jahrhundert, der uns sagt:

> Die alte Last des Trollweibs verwandelte sich früh für mich in die schöne gefährliche Frau ...

(was immer das heißen mag) und ein Zitat von Vergil in Latein enthält:

> Die Liebe ist stärker als alles, vergeben wir um der Liebe willen.

Dieses Zitat scheint in der Wikingerzeit sehr verbreitet gewesen zu sein, da auf einem Schuh aus Bergen ein Teil davon in Runen wiedergegeben ist - möglicherweise zierte der fehlende Teil es Vergilzitats den anderen Schuh, der verloren gegangen ist. Diese Art von Inschriften weist auf Liebeszauber hin.

Ein sehr faszinierender Runenstab, hergestellt aus Buchsbaum, der aus Lödöse, Schweden, 12. Jahrhundert, stammt, stellt einen Kalender dar. Er zeigt 657 Zeichen, von denen manche wie Runen aussehen, während andere gerade Linien, Kreuze und Punkte sind. Er hat zwei Breitseiten mit einer Summe von 365 Linien für die Tage, unterteilt in eine Winterseite (November - April) und eine Sommerseite (Mai - Oktober). Diese Unterteilung des Jahres erinnert an das gälische Jahr, das den Kalender der Wikinger beeinflusst haben könnte. Die beiden Schmalseiten des Stabes zeigen kleine Zeichen. Einige von ihnen beziehen sich auf die Festtage der Heiligen, andere dienten möglicherweise dazu, bewegliche Festtage zu berechnen, und eine weitere Gruppe könnte aus Kommentaren zu den Tagen bestanden haben, die günstige und ungünstige Tage aufzeigten.

Ausgewählte Bibliographie

1) Geschichte und Ethnologie

Adam, K. D.: »Eiszeitkunst in Süddeutschland« in: Kosmos (August 1978).

Adam, K. D.: »Archäologische Ausgrabungen in Baden-Württemberg« (Theiss, Stuttgart 1981).

Älteste deutsche Dichtungen (Insel, Leipzig 1964).

The American Heritage Dictionary of the English Language (Houghton Mifflin, Boston 1981).

Anati, Emmanuel: »Capo di Ponte«, in: *Camunian Studies*, Bd. I (1975).

Anon: *Die Kelten in Mitteleuropa*, Katalog (Keltenmuseum Hallein, Österreich 1980).

Anon: *I Camuni*: *Alle Radici della Civilta Europa* Qacla Books, Milano 1982).

Anon: *Lascaux, Höhle der Eiszeit*, Katalog (Zabern, Mainz 1982).

Arntz: *Handbuch der Runenkunde* (Niemeyer Halle/Saale 1944).

Association Archeologique Kergal, *Apegu de la Pensee megalithique dans le Golfe du Morbihan* (Locmariaquer 1981).

Balfour, M.: *Megalithic Mysteries* (Dragons World, Limpsfield 1992)

Bauschatz, P. G: *The Well and the Tree* (University of Massachusetts 1982).

Biedermann: *Bildsymbole der Vorzeit* (Graz 1977).

Biedermann: *Höhlenkunst der Eiszeit* (Du Mont, Köln 1984).

Biel, Jörg: »Treasure from a Celtic Tomb«, in: National Geographie (März 1980).

Boron, Robert de: *Merlin, Künder des Grals c.* 1190 (Stuttgart 1989).

Caesar, Gaius Julius: *Bellum Gallicum* (Reclam Stuttgart 1980).

Chauvet, J. -M.: Grotte Chauvet (Thorbecke, Sigmaringen 1995).

Cunliffe, Barry: *The Celtic World* (Macgraw Hill, Maidenhead UK 1979).

Dickins, B.: *Runic and Heroic Poems* (CUP 1915).

Dumezil, Georges: *Loki* (Wissenschaft!. Buchhandlung, Darmstadt 1959).

Edda, Übersetzung von Karl Simrock (Cotta, Stuttgart 1896).

Egil-Saga, Übersetzung von Schier (Wissenschaft!. Buchhandlung, Darmstadt 1978).

Elliott, R.: *Runes* (Manchester University Press 1982).

Ettmüller, Ludwig: *Altnordischer Sagenschatz* (Magnus, Stuttgart).

Evers, Dietrich: *Jäger & Bauern*, Ausstellungskatalog (1982).

Frazer, Sir J. G.: *The Golden Bough* (Macmillan, London 1922).

Friedrich: *Proto Indo-European Trees* (University of Chicago Press 1970).

Gantz, Jeffrey: *The Mabinogion* (Penguin Books 1976).

Ginenthal, C.: *Carl Sagan and Immanuel Velikovsky* (New Falcon, Tempe 1995).

Golther, Wolfgang: *Handbuch der germanischen Mythologie* (Magnus, Kettwig 1987).
Graichen, Gisela: *Das Kultplatzbuch* (Hoffmann und Campe, Hamburg 1988).
Grimm, Jacob: *Deutsche Mythologie I & II* (Dummlers, Berlin 1875).
Haack, Friedrich: *Wotans Wiederkehr* (Claudius, München 1981).
Haensch, W. G.: *Die menschlichen Statuetten des mittleren Jungpaläolithikums* (Habelt, Bonn 1982).
Halifax, Joan: *Shaman, the Wounded Healer* (London 1982).
Halsall, Maureen: *The Old English Rune Poem* (Toronto 1981).
Helm, Karl: *Altgermanische Religionsgeschichte I & II* (Heidelberg 1913).
Helskog, Knut: *Helleristningene I Alta* (Alta Museum 1988).
Herkunftswörterbuch Etymologie Nr. 7 (Duden, Mannheim 1963).
Heyne Schückings: *Beowulf* Bd. 3 (Paderborn 1961).
Hutton, R.: *The Pagan Religions of the Ancient British Isles* (Blackwell, Oxford 1991).
Jelinek, J.: *Das große Bildlexikon des Menschen in der Vorzeit* (Artia, Prag 1972).
Kalevala, übers. Fromm (Reclam, Stuttgart 1985).
Kilian, Lothar: *Zum Ursprung der Indogermanen* (Habelt, Bonn 1983).
Klingenberg, Heinz: *Runenschrift, Schriftdenken, Runeninschriften* (Heidelberg 1973).
König, Maria: *Am Anfang der Kultur* (Ullstein, Frankfurt 1981).
Kossina, G.: *Die deutsche Vorgeschichte* (Barth, Leipzig 1912).
Krause, Wolfgang: *Was man in Runen ritzte* (Niemeyer, Halle 1943).
Kühn, Herbert: *Die Felsbilder Europas* (Kohlhammer, Stuttgart 1971).
Lange, I. u. W.: *Vineta, Atlantis des Nordens* (Urania, Leipzig 1988).
Leroi-Gourhan, Andre: *Höhlenkunst in Frankreich* (Lübbe, Bergisch Gladbach 1981).
Magnusson Magnus: *The Hammer of the North* (Orbis, London 1976).
Malory, Sir Thomas: *Morte d'Arthur* (Insel, Leipzig 1973).
Matthews, John: *Taliesin, Shamanism and the Bardic Mysteries* (Aquarian Press, London 1991).
Mohen, J. P.: *The World of Megaliths* (Facts on File, New York 1990).
Mondfeld, W.: *Wikingfahrt* 2 (Koehlers, Herford 1986).
Oppitz, Michael: *Schamanen vom blinden Land* (Syndikat, Frankfurt 1981).
Oxenstierna, Eric Graf von: *Die Nordgermanen* (Stuttgart 1957).
Page, R.: *An Introduction to English Runes* (Methuen, London 1973).
Pförtner, Rudolf: *Bevor die Römer kamen* (Econ, Düsseldorf 1961).
Priuli A.: *Incisioni Rupestri della val Camonica* (Torino 1985).
Ross, Anne: *Pagan Celtic Britain* (Constable, London 1992).
Ruspoli, Mario: *Lascaux un Nouveau Regard* (Bordas, Paris 1986).
Schneider, Karl: *Die germanischen Runennamen* (Hain, Meisenheim 1956).
Schützeichel, R.: *Althochdeutsches Wörterbuch* (Niemeyer, Tübingen 1974).

Spanuth, Jürgen: *Die Atlanter* (Grabert, Tübingen 1976).
Squire, Charles: *Celtic Myth and Legend* (Newcastle 1975).
Stützer, Herbert: *Die Etrusker* (Dumont, Köln 1975).
Tacitus: *Germania* (Reclam, Stuttgart 1971).
Tannahill, R.: *Sex in History* (Sphere Books, London 1981).
Thompson, C. W.: *Studies in Upplandic Runography* (University of Texas 1975).
Tohei Koichi: *Ki in Daily Life* (Ki No Kenkyukai, Tokio, 1978).
Tolstoy, Nikolai: *The Quest for Merlin* (1985).
Torbrügge, Walter: *Europäische Vorzeit* (Holle, Baden-Baden 1968).
Velikovsky, Immanuel: *Earth in Upheaval* (Doubleday, NY 1956).
Velikovsky, Immanuel: *Worlds in Collision* (Doubleday, NY 1956).
Verleger, A.: *Taunus Sagen* (Hirschgraben, Frankfurt/M.).
Walton, Evangeline: *Four Branches of the Mabinogion* (Ballantine, N.Y. 1974).
Wernick, Robert: *The Monument Builders* (Time-Life, N.Y. 1973).
Wikinger, Waräger, Normannen (Katalog, Staatl. Museen Berlin, 1992).
Wüson, D. M. u.a.: *The Northern World* (Thames, London 1980).
Wolf, J. W.: *Hessische Sagen* (Leipzig 1853).

2) Magie und Psychologie

Amenophis: »Zur Praxis der Runenmagie« in: *Blätter für angewandte okkulte Lebenskunst* (Fraternitas Saturni, Berlin, April I960).
Andreas, Connirae and Steve: *Change your Mind and Keep the Change* (Real People Press, Utah 1087).
Aswynn, Freya: *Die Blätter von Yggdrasil* (Edition Ananael, Wien 1991).
Baker, Elsworth: *Man in the Traap: The Causes ofBlocked Sexual Energy* (Avon Books, NY 1967).
Bandler, Richard, & Grinder, John: *Reframing* (1982).
Bandler, Richard, & Grinder, John: *The Structure of Magic* I & II (1975).
Bandler, Richard, & Grinder, John: *Trance-formations* (1981).
Bandler, Richard: *Using your Brain - For A Change* (Real People Press 1985).
Bertiaux, Michael: *The Voudoun Gnostic Workbook* (Magickai Childe, N.Y. 1988).
Castaneda, Carlos: *The Fire From Within* (1984).
Castaneda, Carlos: *The Power of Silence* (Pocket Books, NY 1988).
Chia, Mantak: *Awaken Healing Energy Through the Tao* und verschiedene andere Titel, (Aurora Press, N.Y. 1983)
Crowley, Aleister: *Liber AL vel Legis* (verschiedene Ausgaben).
Crowley, Aleister: *Magick - Buch Vier*, Bd. I u. II (Edition Ananael, Bad Ischl 1996).
Crowley, Aleister: *The Holy Books* (Weiser 1993)

Erickson, Milton H.: *A Teaching Seminar with M. H. Erickson* (Brunner Mazel, N.Y. 1980).
Erickson, Milton H.: *Hypnotioc Realities* (N.Y. 1976).
Fries, Jan: *Visuelle Magie* (Edition Ananael, Bad Ischl 1995).
Gram, Kenneth: *Images & Oracles of Austin Osman Spare* (Weiser, N.Y. 1975).
Gram, Kenneth: *Outside the Circles of Time* (Muller, London 1980).
Gram, Kenneth: *The Magical Revival* (Skoob 1992).
Gregorius (Eugen Grosche): *Die Magische Erweckung der Chakra im Ätherkörper des Menschen* (Fraternitas Saturni Berlin).
Halifax, Joan: *Shamanic Voices* (Penguin 1979).
Harner, Michael: *The Way of the Shaman* (Bantam, NY 1982).
Leuner H.: *Lehrbuch des katathymen Bilderlebens* (Stuttgart 1985).
Löwen, Alexander: *Bioenergetik* (Rowohlt, 1979).
Mac Killip, Patricia: *Harpist in the Wind* (1979).
Mac Killip, Patricia: *Heir of Sea and Fire* (1976).
Mac Killip, Patricia: *The Riddle Master of Hed* (1976).
Nema: *The Cincinnati Journal of Ceremonial Magick*, Vol. l No. 5 (Black Moon 1983).
Oppitz, Michael: *Schamanen vom blinden Land* (Syndikat, Frankfurt 1981).
Pauwels and Bergier: *The Daivn of Magic* (Gibbs & Phillips, London 1963)
Pushong, Carlyle: *Rune Magic* (Regency Press, London 1978).
Reich, Wilhelm: *Die Entdeckung des Organ I; Die Funktion des Orgasmus II*; Der Krebs (Orgone Institute Press/Fischer Verlag).
Skinner, Stephen: *The Living Earth Manual of Feng Shui* (London 1982).
Spare, Austin Osman: *Gesammelte Werke* (Edition Ananael, Wien 1990).
Spiesberger, Karl: *Runenmagie* (Schikowski, Berlin 1968).
Wilhelm, Richarl & Jung, Carl Gustav: *Das Geheimnis der Goldenen Blüte* (Köln 1986).

Index

Jan Fries

SEIDWAYS

SIEDEZAUBER, SCHAUKELTRANCEN, SCHLANGENKULTE

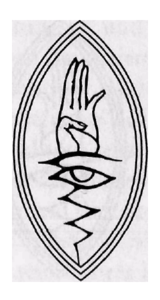
Mit diesem Werk legt der Autor von Visuelle Magie und Helrunar ein umfassendes Handbuch zu magischen Trance- und Besessenheits-techniken vor.

Inspiriert von der nordischen Tradition des »Seidr«, die der Menschheit von Odin gelehrt worden sein soll, beschreibt Jan Fries jene trance-bildenden Techniken, die mit einem leichten Schwingen und Schaukeln des Körpers eingeleitet und in vielen schamanischen Kulten bis zu einem ekstatischen Schütteln und Sieden gesteigert werden, um Visionen zu erlangen oder magische Akte vollbringen zu können.

Fries zeigt, dass diese Technik bereits in der Frühzeit der Menschheit in vielen Kulturen verbreitet war und gibt einen umfangreichen Überblick über ihre Manifestation in verschiedenen magischen Traditionen wie Schamanismus, Mesmerismus, den alten Drachenkulten und der dunklen Seite des europäischen Heidentums.

Vom Autor durchgehend illustriert, ins Deutsche übertragen von Peter Hiess. Bibliographie, Index, kartoniert und goldgeprägt.

ISBN 3-901134-19-0



EDITION ANANAEL

Nach seinem viel beachteten Erstlingswerk »Visuelle Magie« legt Jan Fries mit »Helrunar« das vielleicht umfassendste und innovativste Handbuch zum Thema Runenmagie vor.

Fries beschreibt die Runen als paneuropäische magische Ursprache, die sich aus den heidnischen Glaubensvorstellungen unserer steinzeitlichen Vorfahren entwickelt hat. Neben einer ausführlichen Darstellung der magischen Frühzeit unseres Kontinents beschreibt der Autor die verschiedenen Runenalphabete, ihre Verwendung in magischen Inschriften, Zaubersprüchen und Gedenksteinen, und geht in einem Kapitel über Runen und Faschismus auch auf deren Missbrauch im 20. Jahrhundert ein.

Im Hauptteil des Buches widmet sich Jan Fries dem praktischen Umgang mit den runischen Kräften, der Befreiung und Lenkung der Körperenergien, Techniken des Vokalgesangs sowie verschiedenen Methoden der Sigillenzauberei und der Arbeit mit den so genannten Seidr-Trancen.

Ein ausführliches Lexikon aller Runenzeichen, samt deren Interpretationen mit zugehörigen Körperstellungen und Gesten, sowie Neuübertragungen des Altenglischen, Altnordischen und Altisländischen Runengedichts beschließen dieses praxisorientierte und zugleich sachlich höchst fundierte Werk, das sowohl für den Anfänger wie auch für den fortgeschrittenen Runenpraktiker geeignet ist.

ISBN 3-901134-13-1

